キャラクターをつくろう!
少女イラスト見本帖
コピーして使おう!
プロのデッサンを今スグGET!
制服コレクション編
BNN
Bug News Network
世界で活躍 業界トップアニメーター
尾澤 直志

キャラクターをつくろう!

少女イラスト見本帖

制服コレクション編

コピーして使おう!

プロのデッサンを今スグGET!

尾澤 直志

ISBN4-86100-309-1

C3055 ¥2000E

定価：本体 2,000円 +税

BNN
Bug News Network

キャラクターをつくろう!

少女イラスト見本帖

尾澤 直志

制服コレクション編

BNN
Bug News Network

はじめに

マンガ、アニメ、イラスト、ゲームのグラフィック・・・

皆さんが憧れる絵(画)を描く仕事でもその技法や使う道具もそれぞれ違います。ただ、どの業界の人も異口同音に言うのは「デッサンが大事」という言葉です。学生の方も「デッサンの授業が大切」ということは理解しているようですが、ではデッサン力というものが、どんなものなのかについて説明できる人はあまりいません。そして、これらの職業においては、デッサンの意味合いに独特のものを持っていることにも気が付くことでしょう。

アートや西洋風の画家さん達に2頭身キャラクターのデッサンについて説明してくださいと言っても無理な話です。人間の体の構造をリアルに、そして正確に描けることが必ずしもデッサン力があることにはならないのが、この世界の職業なのです。それは何故なのでしょうか? 如何にマンガ的な世界であっても、「これはデッサンがおかしくて不自然だ。」と言われてリテイクを受けることがあります。2頭身のキャラにおけるデッサンとは何なのでしょうか?

それは、いかにマンガのキャラであっても、人間の動きには間接の構造上、あり得ない動きと向きというものがあります。そしてそれを人は直感的に、そして生理的に受け付けないものなのです。 デッサンとの兼ね合いでバランスというものがあります。大きすぎず、長すぎずなど、心地よいサイズ、可愛らしいと思われるサイズというものがあるのです。 この職業を志している人はデッサンとして、このバランス感覚を学ばなければいけません。

この本は、学校の美術の時間で、石膏デッサンで習うデッサン力とは別に、日常的にこの職業の周りや作品を見ている「デッサンの目」というものについて解説していきます。更に今回のポーズは、あえてアイドル写真集や雑誌に良く使われるポーズなどを集めています。単純に趣味の目で見る他に、デッサンの勉強としての目で見ると、身の周りにはこんなにも素材があることに気が付くはずです。

そう言った目を持つことがデッサン力をつける第一歩となり、プロの画を描く人の気持ちと勉強方法が理解できると思います。

線を引く技術の前に、デッサンの目を作るためにこの本を用意しました。皆さんの上達に役立てて頂ければ光栄です。

尾澤 直志

この本の使い方

How to use of this book

画の上手な人に聞くと、上手に描くコツは「まずは見たとおりに描くこと」と言います。石膏デッサンも見たとおりに立体的になるように影をつけて描くように練習します。

しかし上手に描けない人は、その「見たとおり」に描くための目ができていないのです。好きな作家さんの画を模写しても似ていないという場合がそれです。写して描くという手段もありますが、それでは勉強にならない、自分の力にならないと言う人もいます。

アニメーションの世界では、まず原画の画を写す、清書するという作業が、動画の前の作業があります。これを毎日毎日繰り返すことでアニメーターの人は「動きを作る」「デッサンをとる」ということを、頭ではなくて手に覚えさせていきます。この本はそれと同じように、まずデッサンの狂っていないヌードや針金ポーズをたくさん描くことによって、それを覚えてもらうことを目的としています。

【このように使いましょう!】

① 各ページに載っているヌードのポーズをコピーしたりプリントアウトする。

② コピー、またはプリントアウトした画に自分のキャラクターを載せて描く。

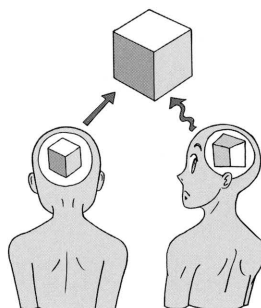
この本はこれまでのHOW TO本とは違い、上記のような作業を目的として編集・構成してあります。実際に学校などの授業では使われないポーズもたくさんあります。これはアイドルの写真集やイラストなどによく使われるポーズを集めています。逆に言ってしまうと、使われているポーズしか用意していません。

まずはこの本に出ているポーズを、漢字の書き取りと同じ要領で何回も描く練習をしてみてください。ポーズを見ないでも描けるようになった時に、あなたはプロと同じ目でキャラクターのポーズをとるようになっているはずです。

CONTENTS

002 はじめに
003 この本の使い方

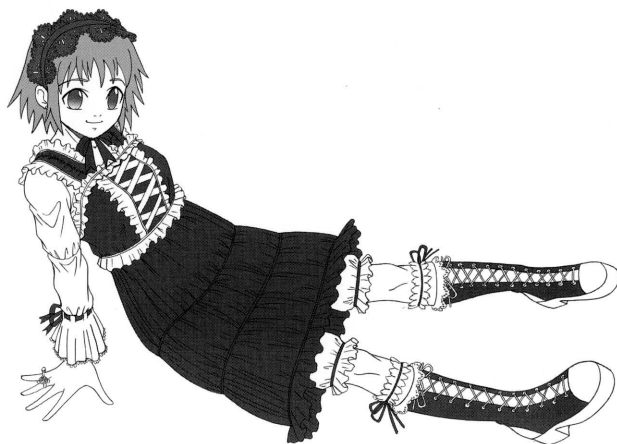
▶キャラクターの描き方 CHAPTER-1

008 ラフと清書１
010 ラフと清書２
012 画(え)を描くということ～プロの見方と考え方
013 立体としてとらえる
014 キャラクターを描くためにメカで練習してみよう
015 キャラクターを描くにも箱は有効な方法
016 顔の向きも面でとらえてから
017 アニメーターの能力と原点
018 バランスは頭身から
019 立ちポーズの足の位置
020 描き分け
021 マンガやアニメキャラにも骨がある
022 顔の角度の例１
023 顔の角度の例２
024 基本のまとめ

▶コスチューム別ポーズ集 CHAPTER-2

026 セーラー服・夏・座り１
028 セーラー服・夏・座り２
030 セーラー服・冬・座り
032 セーラー服・冬・椅子座り
034 セーラー服・夏・立ち１
036 セーラー服・夏・立ち２
038 セーラー服・冬・立ち
040 ブレザー系・夏・座り
042 ブレザー系・夏・立ち
044 ブレザー系・冬・立ち
046 ブレザー系・冬・座り
048 ミッション系・夏・立ち
050 ミッション系・冬・立ち
052 服の基本を覚えよう
054 制服のバリエーション
056 体育(体操着)・座り
058 体育(体操着)・椅子座り１
060 体育(体操着)・椅子座り２
062 水着・立ち

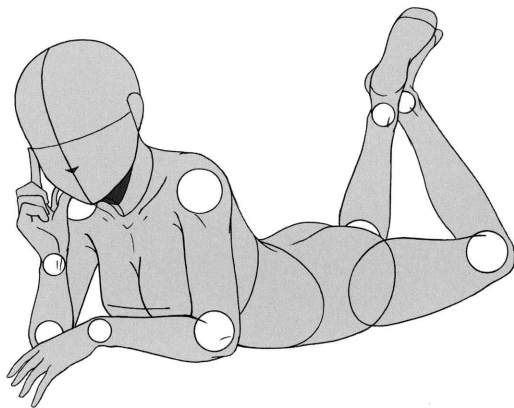
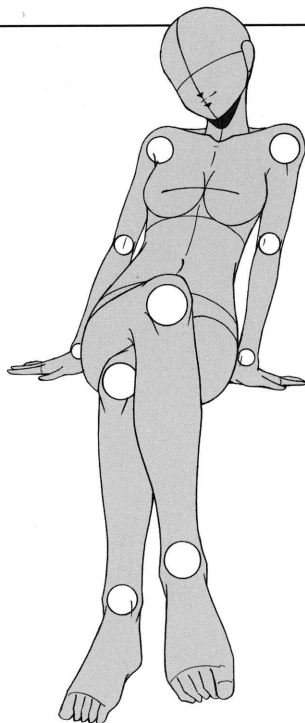
▶ コスチューム別ポーズ集

CHAPTER-2

064 水着・座り 1
066 水着・座り 2
068 水着・寝転ぶ
070 ゲーム系・RPG の剣士 (西洋風)・立ち
072 ゲーム系・RPG の剣士 (東洋風)・立ち
074 ゲーム・アニメ系・武器を持ったキャラクター・立ち
076 格闘魔法系
078 魔法少女
080 ゲーム系・RPG 和風忍者キャラクター・立ち
082 ゲーム・アニメ系・チャイナドレス・座り
084 軍服・近未来
086 軍服オリジナル 1
088 軍服オリジナル 2
090 軍服オリジナル 3
092 パイロット 1
094 パイロット・SD キャラ (航空自衛隊)
096 敬礼
098 女教師
100 体育教師
102 保健室の校医さん
104 女医さん
106 OL
108 アルバイトの制服・立ち
110 アルバイトの制服・座り (喫茶店・コンビニのバイト)
112 アルバイトの制服・座り (ハンバーガー屋さん)
114 アルバイトの制服・座り (コスチュームが人気のレストラン)
116 レースクィーン・立ち
118 レースクィーン・横たわる
120 メイドさんの制服 1・立ち
122 メイドさんの制服 2・立ち
124 メイドさんの制服 3・座り
126 サンタクロース
128 ゴスロリ・座り
130 ゴスロリ・立ち
132 私服・アロハ
134 巫女さん・立ち
136 浴衣・立ち
138 着物 (和服)・座り
140 振袖・立ち

CONTENTS

▶テンプレート集

CHAPTER-3

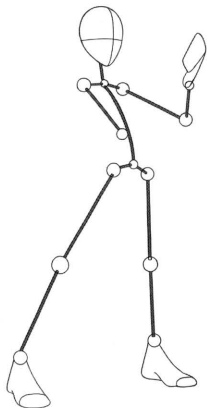
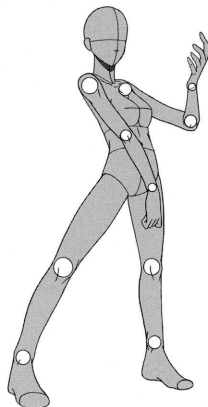
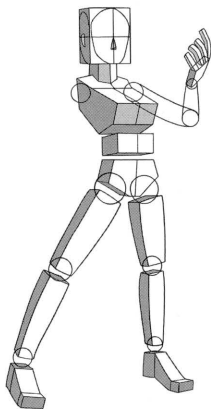
142 立ちポーズ１
143 立ちポーズ２
144 立ちポーズ３
145 立ちポーズ４
146 その他の立ちポーズ例
148 体育座り１
149 体育座り２
150 体育座り３
151 変形体育座り
152 胡坐
153 胡坐横
154 足を崩して座る
156 女の子座り１
157 女の子座り２
158 座り１
159 座り２
160 手を着いての女の子座り
161 正座横
162 膝を抱えて椅子に座る
163 階段に座る
164 きちんと椅子に座る
165 足を組んで椅子に座る
166 頬杖をついて座る
167 男の子っぽくカッコウつけて座る
168 四つんばい１
169 四つんばい２
170 足を崩して座る（誘惑？）
171 その他の座りポーズ例
172 寝転び構図
174 寝転び１
175 寝転び２
176 寝転び３
177 寝転び４
178 膝立ち
179 意図的な意味のあるポーズ・誘惑
180 意図的な意味のあるポーズ・靴を履く・下着を脱ぐ
181 意図的な意味のあるポーズ・Ｇパンを履く
182 意図的な動きのあるポーズ・ベールを上げる
183 意図的な動きのあるポーズ・ベールを上げる・胸を隠す
184 意図的な動きのあるポーズ・お祈り
185 意図的な動きのあるポーズ・ボタンをつける
186 大人しい娘と活発な娘の違い
188 手をあげるポーズ１
190 手をあげるポーズ２

CHAPTER

1

【キャラクターの描き方】

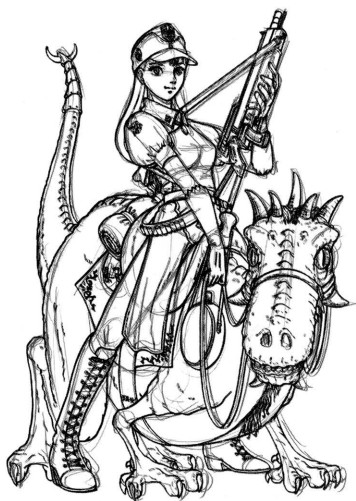
How Draw Character

ラフと清書 -1

上手な画(え)というものは、デッサンがしっかりしていると言われています。では、その「デッサン」というのは具体的に何を指しているのでしょうか？いざそれを言葉にして説明しろと言われると簡単には答えられません。
美術の時間などで習う石膏デッサンは上手になるための訓練なのですが、石膏デッサンが上手に描けても、マンガ的な画が上手になるというわけでもありません。これは画を描くのに必要な目を養うためのものと言っていいでしょう、
画が上手な人は、「見たとおりに描けば良い」と言いますが、画が下手な人は、そもそも「見たとおりに描けない」というのが問題なのです。マンガやアニメの画を模写しても似ていないというのがそれですね。石膏デッサンなどで目ができたとして、マンガやアニメではどういう風にデッサンが生かされているのか？実際にプロが画を描く工程を見ながら、上達の為のポイントを見ていきましょう。

1 骨格を全て描くのは大変なので、シンプルにしてみましょう。また、この段階で関節の位置や頭身を含めた全体のバランスをとっていきます。

2 コスチュームや目線を描き込む前に、ヌードとして肉付けをしていきます。基本的名筋肉のつき方に注意。

3 実際には描きませんが、体を面で捉えて立体を意識しておきます。デッサンが崩れるのは筋肉や関節の他にこの立体がポイントになります。

4 デザインを含めて大まかなラフ、コスチュームのシルエットをとっていきます。

ラフと清書 -1

5

大ラフから細部の形を考えつつ描きこんでいきます。考えていたデザインや、世界観を細部まで反映させるようにします。(線を沢山引きますが、イメージを形にしてどんどんと整えます。)

6

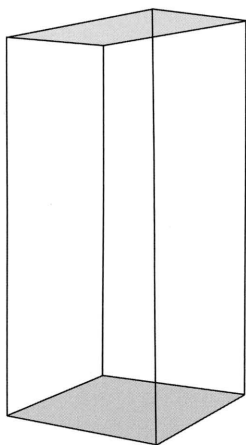
プロはライトボックスや動画机を使い、新しい紙に清書をしていきます。線の強弱や配色を考えながら、線を整えていきます。輪郭を太く、内側を細くするのは立体的に見せるのに有効です。

Finish

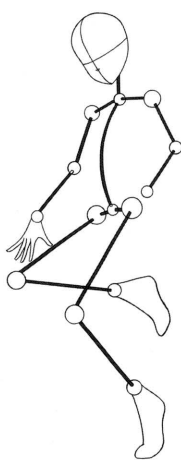
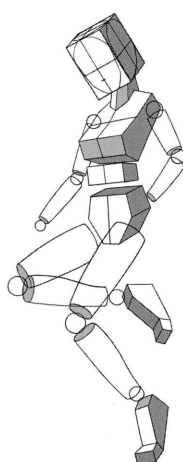
7

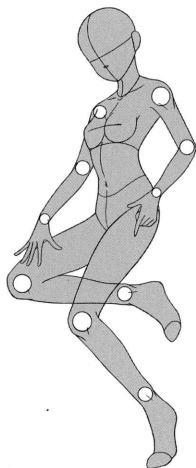
これはフォトショップでペイントしたものです。ペイントし易い様にする為にも清書は必要な技術となります。

ラフと清書 -2

もう一つ、作例を見てみましょう。針金状にキャラクターを描くことは全体のバランスをとるのに非常に有効な手段で、これは美術の時間に習うクロッキーと同じ意味の練習方法になります。
また四角い箱の状態で描くのは立体的に捉える為ですが、これも美術の時間で立方体やカクカクの画だけで構成されたアグリッペの石膏像をデッサンしていたのと同じ効果があります。体を様々な塊として捉える方法はマッスといい、正式な学習方法でもあります。基礎的な練習として方向と面を考えながら描いてみましょう。

1 石膏デッサンでも、まず最初は紙全体にどんな風に書き込むか、大きさのほかに空間を意識してみます。

2 その空間の中にどんなポーズでどのくらいの大きさで描くか、イメージを作って (考えて) おきます。

3 全体、全身を考えつつ、ポーズの流れを作ります。これはクロッキーの練習がそのまま応用されています。

4 骨格とクロッキーをあわせたものが、針金のポーズです。初心者は必ずこれでバランスをとるようにしましょう。

5 立体に見えるように体の方向、面は常に意識しましょう。

ラフと清書 -2

6 ヌードとして体に肉付けしていきます。

7 ヌードの上にコスチュームのシルエット、髪の毛や目鼻などの部分を描きこんでいきます。

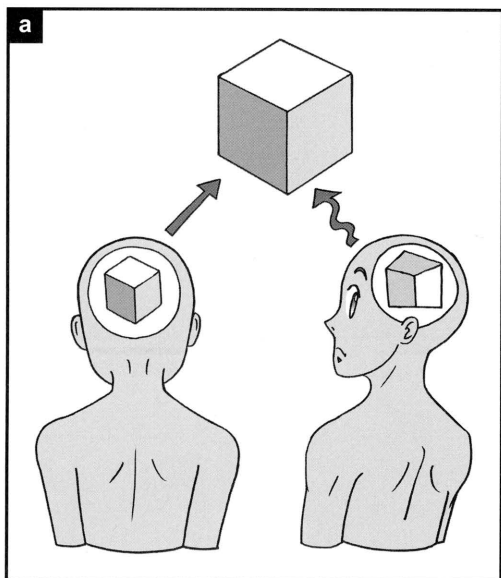
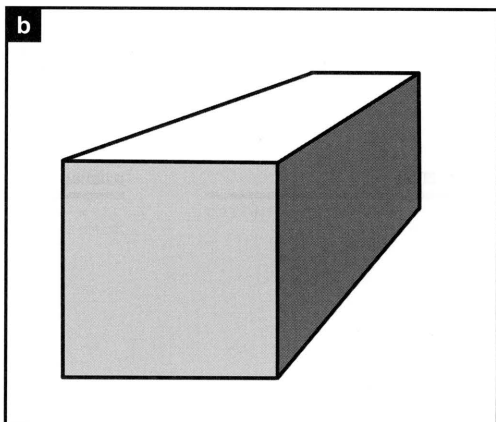
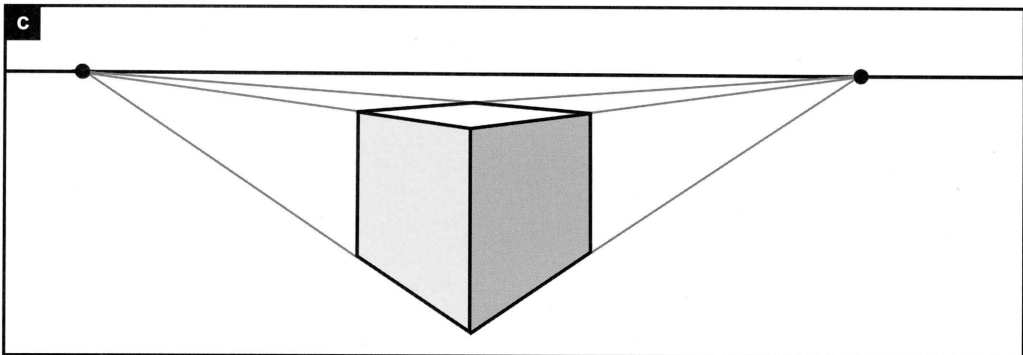
8 必要に応じてもう一枚、紙を要して細部を整えていきます。つまり下書きを二回することになります。

Finish

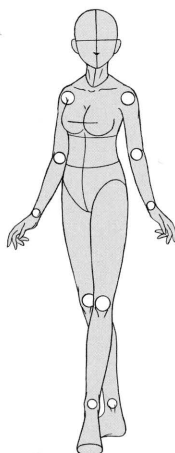
9 清書をします。マンガの場合だとペン入れをして下書きを消しますが、アニメーションの場合はライトボックスや動画机を使い、下からライトを当てて、新しい紙に一本の線で清書をします。

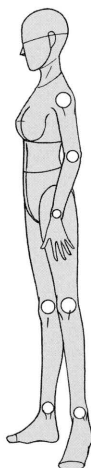
画(え)を描くということ ～プロの見方と考え方～

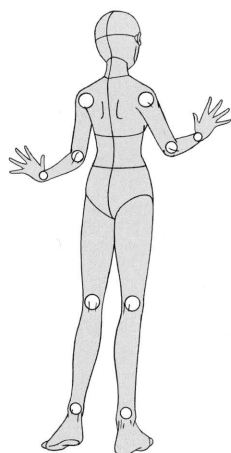
前のページでいきなり下書きから清書までの過程を見てもらいましたが、恐らく大半の人が自分の画の描き方とは違うと思ったことでしょう。プロのアニメーターやマンガ家、そしてイラストレーターも、実際に四角い箱をわざわざ描く人はいません。しかし描きはしませんが、常に画を描く時には頭の中で感覚的にとらえているのは確かです。それはキャラクターであろうがメカであろうが、２次元の紙の上に架空の世界を作り上げる為、空間を設定して画を描いているからです。どんなに画を描いてもなかなか上達しない人やデッサン力が無いと言われる画になってしまう人などは、まずここから違っているのです。

石膏デッサンは「目」を作る練習でもあるのですが、実際に紙の上に立体を表現するという、そのままの作業の訓練でもあるのです。
見たとおりに描くというのは、自分の目に映る空間と立体を表現することでもあります。理論的にそれを表そうとして、昔の人は透視法というものを考え出し、画を描く時の助けになるようにしました。でもこれは、あくまでも理屈の説明で自動車の大きさ以上くらいでないとそのまま使うことはできません。

見たとおりと言っても、実はちゃんと見えていない人が結構多いものです。

1点透視法での長方体理論ですが、実際の目にはこうは見えていないはずです。

2点透視法での立方体。消失点を紙の中に設定すると歪んだ形になります。

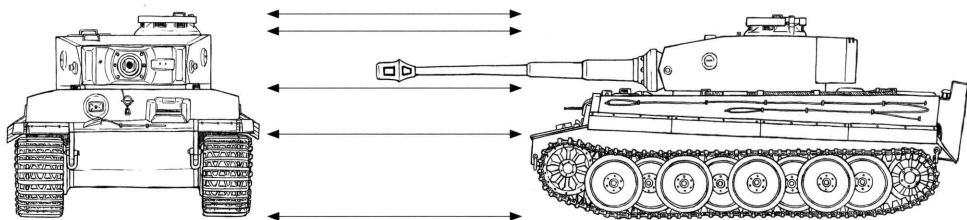
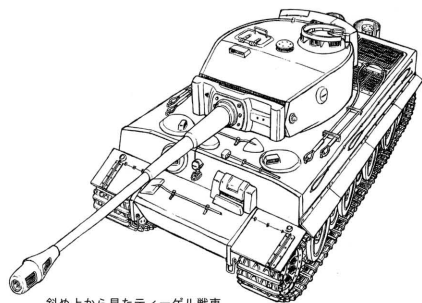
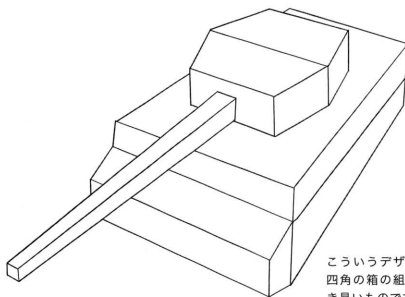
立体としてとらえる

立体的にとらえるというのは一枚の画を描くために必要なことですが、プロの現場では別の意味でも必要になってきます。
例えば、アニメーションを作るときのキャラクター表には、そのキャラの立ちポーズで３面が描かれています。これはコスチュームのデザインを表すだけでなく、アニメーターにそのキャラクターの形状を知ってもらうためでもあります。特に、機械（メカ）の設計図などでは３面図がないと正確な数値を決めることができなくなります。
アニメーションは動いてこそ意味がある訳で、動かなければマンガと同じことになってしまいます。当然、動けば見える角度と形が変わる訳です。逆に言うと、角度が変わることによって動くアニメーションにもなるとも言えます。

正面図

アニメーションのキャラクター表では必ず立ちポーズの３面図があります。

側面図

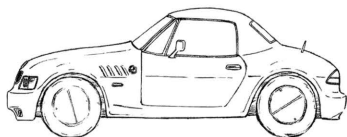
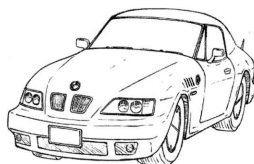
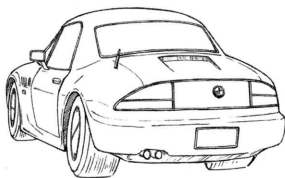
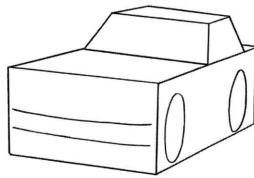
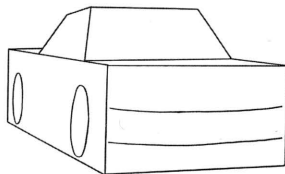
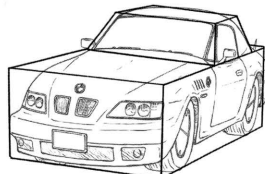
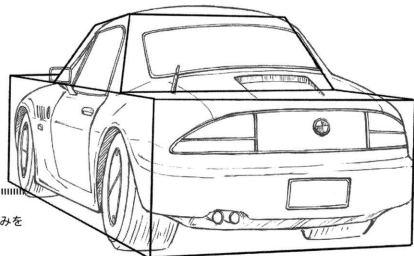
コスチュームの脇のデザインは勿論ですが、横顔は形を知るためにも絶対に必要になります。

背面図

キャラクターによっては後ろ姿のデザインに凝っている場合もあります。

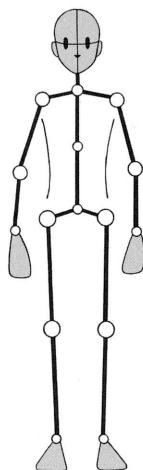
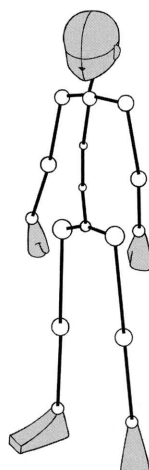
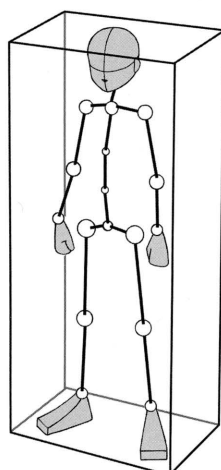
メカの設計　メカの設計は正確な数値が必要なので真正面と真横にします。

側面と正面の数値をあわせて立体の大きさを認識します。

斜め上から見たティーゲル戦車。

こういうデザインは本当に四角の箱の組み合わせで描き易いものです。

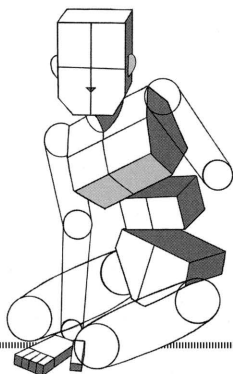
キャラクターを描くためにメカで練習してみよう

大抵の人はメカを描くのが苦手だと聞きます。でも、実はキャラクターを描くよりも楽だったりするのです。実在の戦車や飛行機を描くのは、それを知らなければ難しいものですが、こと立体的に物をとらえるという意味ではずっと描き易いのです。正直、四角箱が描ける人ならば、すぐに描けるようになるはずです。アニメやマンガで頻繁に登場してくる自動車などは基本的に２つの箱の組み合わせで済んでしまいます。

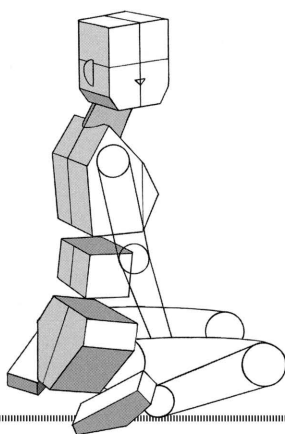
この本はキャラクターの描き方の本なのですが、立体的に形をとらえる練習として、まずはメカを描いてみることをオススメします。別に実在のメカを描かなくてもいいのです。四角い箱にタイヤやウィンドウ、バックミラーを付け足していくだけでも充分に練習となります。最初は四角のままで、慣れてきたら徐々に丸みを帯びたデザインにしていきます。
メカを描く練習は石膏デッサンと同じ効果が得られるはずです。

1 最初は横位置を描いてみましょう。

2 斜め正面。

3 後ろから見たところ。

4 基本的には２つの箱の組み合わせ。

5 ２点透視を使ってもよいでしょう。

6 箱の面を忘れずに細部を描きこんでいきます。

7 慣れてきたら面の数を増やし、丸みを帯びたデザインにしてきます。

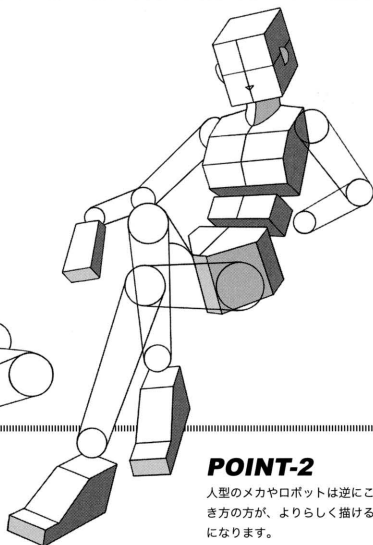
キャラクターを描くにも箱は有効な方法

真正面から見たキャラクターにはさほど重要ではないのですが、ちょっと斜め上から見た感じにしたいという場合になると、空間と地面というものが大事になってきます。上手な画というものは、まずはしっかりと地面に立っているということを感じさせることなのです。そのためには足が接地している、ある程度の広さの地面から、そのキャラクターの「体」がある空間を意識することが必要です。さらには、その体を頭、首、胸、腹、腰を基本とした、いくつかの箱に分けて考えてみるようにします。手と脚は後でも構いませんが、足首より下、特に足の裏は人型を描く時には向きに注意して描くことが必要です。これは立つためにとか、地面に設置しているという感覚を常に日頃から身につけるように意識しておかなくてはなりません。また、この箱で描くというのは、ロボットなどを描く際にもそのまま使えるようになります。

1 真正面だと空間は感じない分、動きも構図も面白みに欠けます。

2 斜め上からの立ちポーズ。

3 キャラクターはこの空間に存在します。

Finish

4

POINT-1

四角の箱で体を分割して表現することによって、デッサンをするのと同じ効果が得られるようになります。

POINT-2

人型のメカやロボットは逆にこの描き方の方が、よりらしく描けるようになります。

顔の向きも面でとらえてから

上手ではないと思う人の画は、顔の向きが変わると途端にキャラが崩れるとか違ったキャラになってしまうというのがあります。これは平面的にしかキャラクターをとらえていないからで、デッサン力がないと言われる最大のポイントでもあります。
マンガ的に描いた目とか鼻が角度が変わるとどんな風に見えるのか？3DCGにしろとまでは言いませんが、嘘でも構わないので自分で「この角度ならこんな形に」というようにデザインするように心がけてください。キャラクターデザインの仕事はこんな所にも注意を払わなくてはならないのです。まずはその角度で、「一番カッコイイ鼻の形はどんなのだろうか？目の形は？」というのを考えてください。何も無理矢理に立体的にしてカッコ悪い形にする必要はありません。注意すべきなのは、顔や頭全体がどちらに向いているかです。まずはそれだけを意識して、後は一番いいデザインに変えてみましょう。

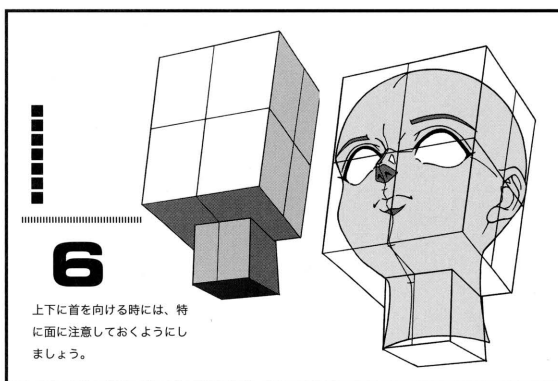
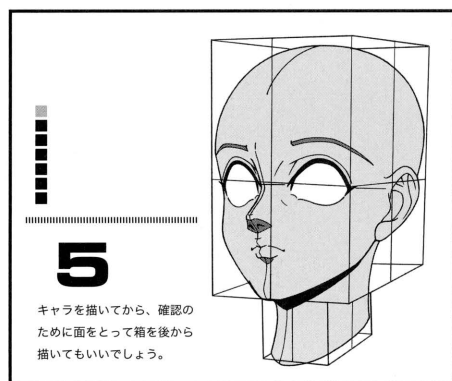
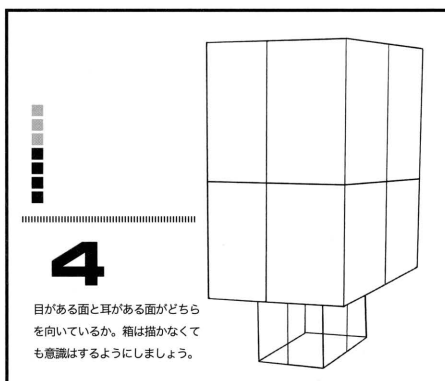
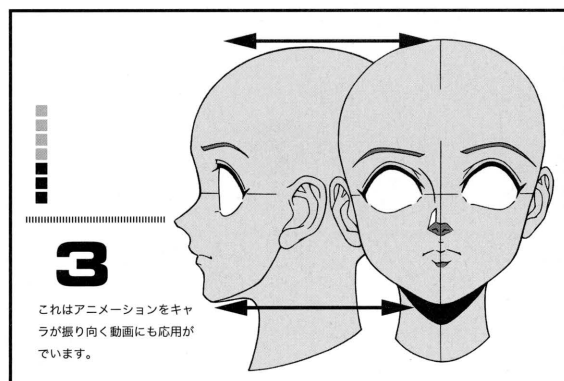
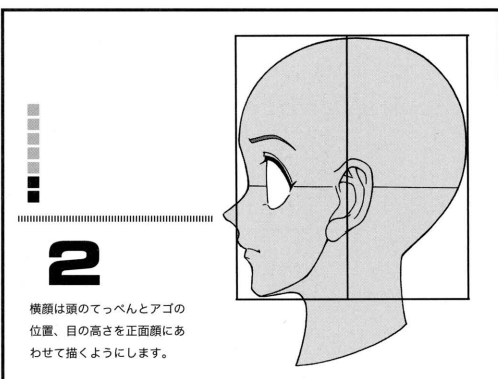
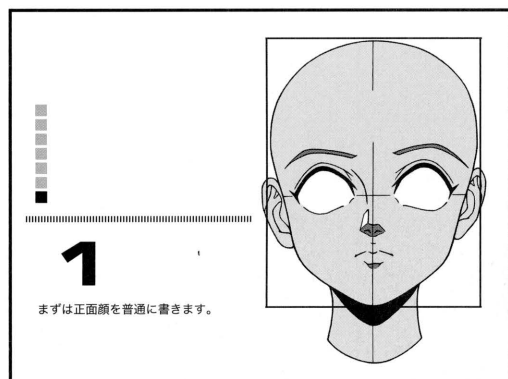
1
まずは正面顔を普通に書きます。

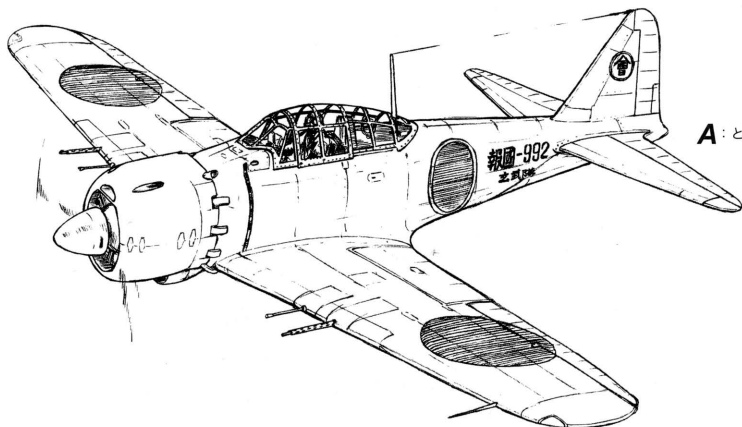
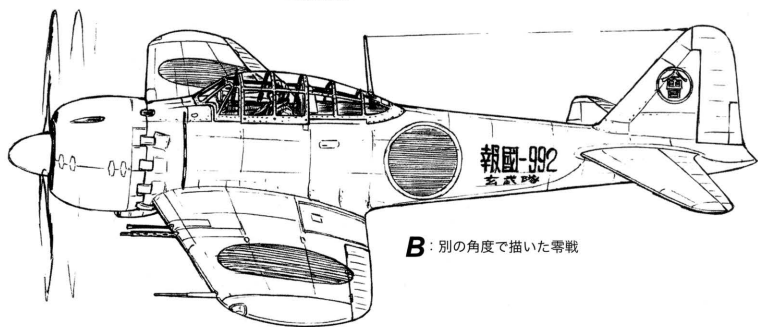
2
横顔は頭のてっぺんとアゴの位置、目の高さを正面顔にあわせて描くようにします。

3
これはアニメーションをキャラが振り向く動画にも応用がでいます。

4
目がある面と耳がある面がどちらを向いているか。箱は描かなくても意識はするようにしましょう。

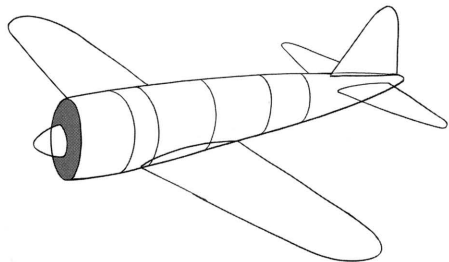
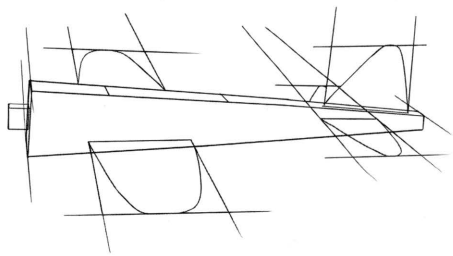
5
キャラを描いてから、確認のために面をとって箱を後から描いてもいいでしょう。

6
上下に首を向ける時には、特に面に注意しておくようにしましょう。

アニメーターの能力と原点

前ページのキャラクターの正面顔と横顔は、そのままアニメの原・動画になりますが、アニメーションの世界では立体的にとらえて角度違いが描けるというのは、当たり前の能力とされています。歩いたり走ったりといったアクションをさせるというのも確かにアニメーターらしい能力なのですが、メカの角度が変わるというのも同じアニメーターの能力なのです。車や戦車だと箱の組み合わせで済んでいましたが、飛行機になるとそう簡単にはいきません。特に零戦のようなデザインになると面だけでとらえるのは難しくなりますので、円柱とかで形を覚えるようにします。これは腕や脚にも応用ができます。

A：とある角度の零戦

B：別の角度で描いた零戦

POINT!

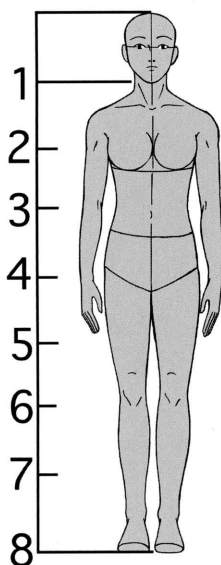
別の角度で描いた零戦。AとBはこのままアニメの原画にもなります。
立体的にとらえるというのはアニメに必要であり、逆に言うとこれができればアニメを作ることになります。

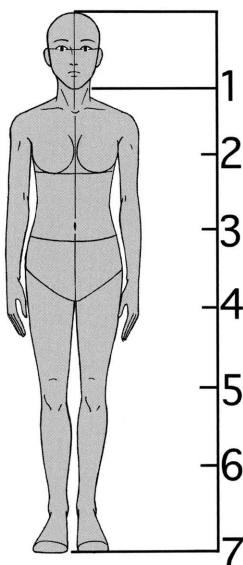
◎ 描き方サンプル

円柱で考えた方がとりやすいデザインです。

翼は面の方が良いですが、胴体は四角だと形を作るのが難しいですね。

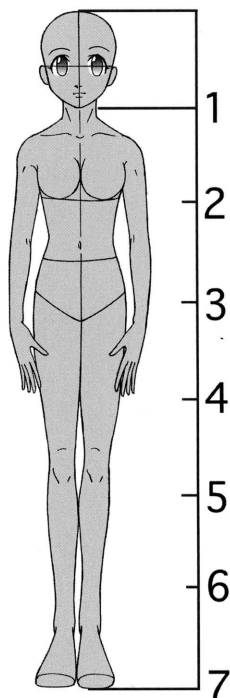
バランスは頭身から

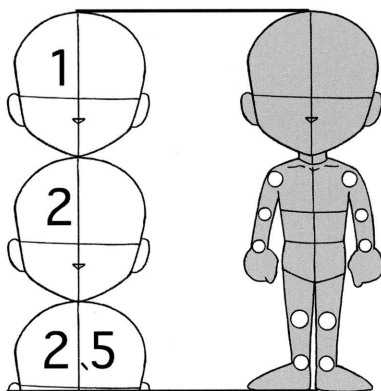
立体的に形を整えられるようになったら次に体のバランスを見てみましょう。デッサンが狂うと言われるものの実態はこの辺にあります。頭が大きすぎたり小さすぎたり、手足が長すぎたり短すぎたり、いくらマンガやアニメだからと言ってもデフォルメの域を越えて、見ていて落ち着かない画があります。これは好き嫌いの問題ではなく、バランスの問題なのです。アニメやマンガのキャラは脚が長く頭身があるように思われていますが、実は思われている程に頭身はありません。実際は、一般的に西洋人は８頭身くらいで東洋人は７頭身で描かれています。絶対にこれでなくてはいけないという訳ではありません。マンガやアニメでは表情豊かに見せるためには頭は大きくなり、東洋人と同じ７頭身でもおかしくはありません。その分、体が細く見え、身長と頭身があるように見えてしまうのです。

現実では、足の長さと胴体の比率は４対３と足が長く描かれます。逆に足を短くするとバランスが悪くなってしまいます。西洋人は４対４と同率くらいで東洋人は３対４と足は短くなっています。

これと言った決まりがない分、どの頭身がベストとは言い切れません。ですが最低限、自分がデザインしたキャラクターの頭身については目安を考えておきましょう。もしかしたら、違う頭身の方が良くなるかもしれませんよ。

8 頭身

西洋人の頭身。頭の長さ８個分が身長。

7 頭身

東洋人の頭身。7 頭身で比率は足が短い。

アニメ・マンガキャラの頭身

アニメ・マンガキャラの頭身。７頭身だが足が長く、体が細いため頭身があるように見える。

コミカルなキャラの頭身

コミカルなキャラ、SD キャラは２頭身から５頭身まで様々な性格づけやストーリー、設定によって同一作品でも頭身は変わります。

立ちポーズの足の位置

デッサンはそれほどおかしくはないのに、下手な画と見られてしまう人がいます。キャラクターも丁寧にそして綺麗に描かれているのに、どこかおかしい、落ち着かないという場合、一体何がいけないのでしょうか？こういう場合、意外に気がつかないのは足の位置なのです。どの足で体重を支えて立っているのか？空間の中で、どこの地面に足が接地しているのか？これを直すだけでも３割の人は画が上達します。胴体がある空間内に足があるのは勿論ですが、もっとポイントを絞って言うと肩幅を基準にするのが基本となります。図４のように両足に体重を分散させると問題はないのですが、図３のように片足を自由に動かしてポーズをとるとなると、体重の掛かる、もう片方の足の位置は気をつけなくてはなりません。これは大変重要なことで、女の子らしさを表現したり、ポーズにバリエーションを持たせるためにも、片足のポーズは絶対と言っていい程に必要なものとなっています。２次元の上では重力も発生しないし転ぶこともないので、そのまま画を描いてしまいがちなのですが、上級者が見ると、デッサンが変とまではいかないものの、どうしてもダメ出しをされてしまいます。実際に自分でやってみると解りますが、体重の乗った軸足が肩より外に出ると、片足では立っていられなくなります。もっと厳密に見ると、顔の鼻の位置に合わせないと安定した片足ポーズになりません。どんな角度の画を描こうとも、軸足の位置は特に気をつけるようにしてください。

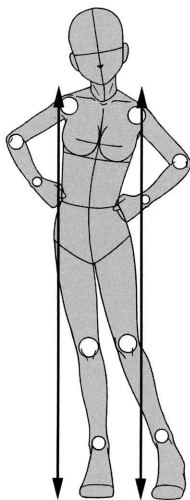



図１

片足に体重が乗った軸は肩幅の中にあるようにします。

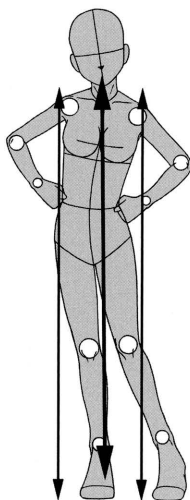



図２

つま先と鼻の位置を同じライン上にとるようにすると描きやすくなります。

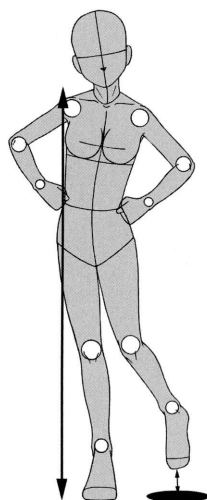



図３

軸足に重心が乗っていると、もう片方の足はどんなに動かしても不安定な画にはなりません。

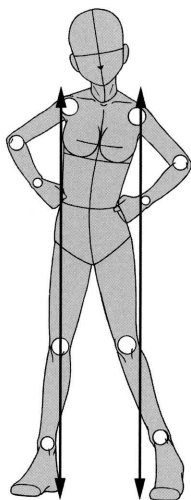



図４

両足に体重を分けて立つ場合は肩幅より出てもかまいません。

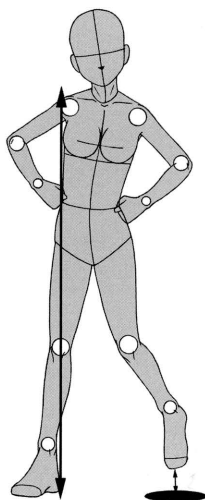
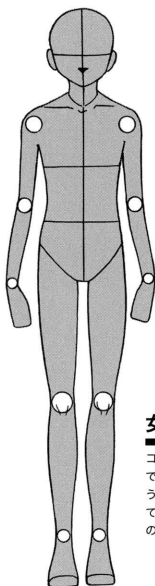
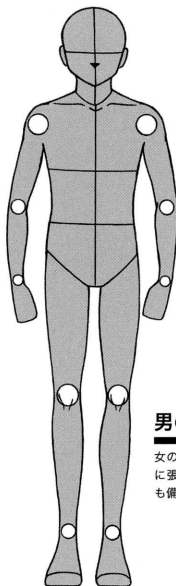



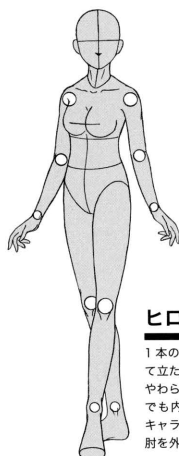
図５

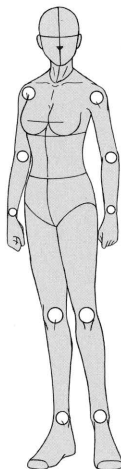
ただし、その時はどちらの足も地面から離すことはできません。

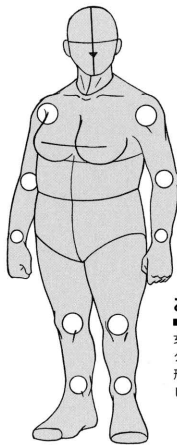
描き分け

ここまでは最も犯しやすい描き方の失敗例でした。いわば、素人でも指摘できるマイナスの注意点でしたが、ここからはより画を上達できるためのプラスの点を見ていきましょう。
自分の趣味だけで楽しむ落書きなら、１枚か２枚それも１人のキャラクターを１回きりだけ描くのなら問題はありませんが、例え１枚のイラストでもストーリー性があったり、２人以上のキャラクターが登場してくるようなものであるのなら、描き分けというものが必要になってきます。良い画というものは、如何にその画から見る人が情報を感じ取るかにかかってきます。
カッコイイ、カワイイは勿論のこと、そのキャラクターの性格、ストーリーやセリフまで見えてくる、聞こえてくるようなればベストです。
ただし、逆に沢山のキャラクターを登場させているのに、区別がつかなかったり、同じ口調でしゃべったりするように感じてしまうと、そのキャラクターはもう失敗です。
意図的にコスチュームとヘアスタイル以外で描き分けられる点はどれだけあるでしょうか？ 例えばRPGのゲームでは大体50体くらいのキャラクターが登場してきます。また恋愛シミュレーションでは最低でも６体、多くなると10体以上の女の子が必要になってきます。更にサブキャラも入れると、その数は倍増していきます。同年代の男女の描き分けは勿論ですが、年齢による違い、性格や職業による違いなど、まずは描いてみましょう。

女の子のシルエット

コスチュームやヘアスタイルなどの細部のデザインではなく、シルエットだけで女の子を感じさせるようにします。腕（肘）は内側にして、胴体も意識して細くします。足の開き方は普通に立っていても男の子より小さくなるようにしましょう。

男の子のシルエット

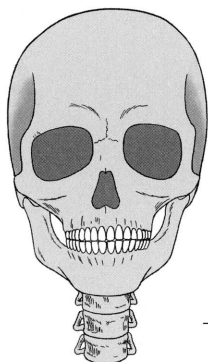
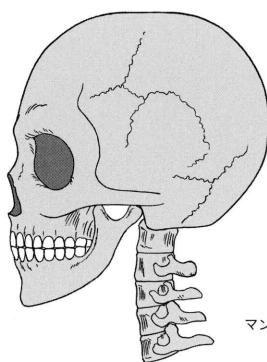
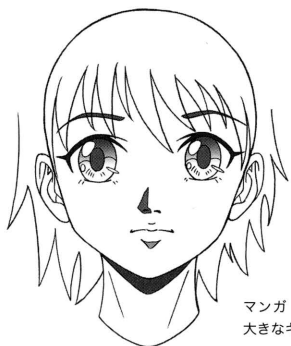
女の子に比べて肩幅を広くして肘も大きく外に張るようにします。首も太くすると力強さも備わってきます。

ヒロイン

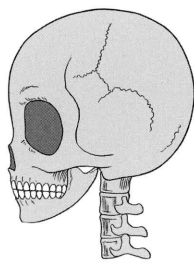
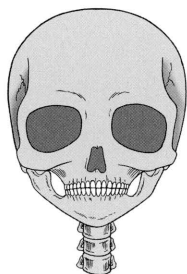
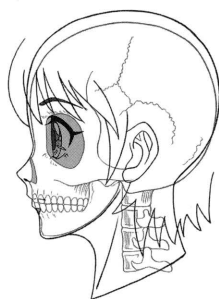
１本のライン上に足をクロスさせて立たせ、指には力を入れないでやわらかく開きます。肘はあくまでも内側に、逆に活発な女の子キャラだったら体形はそのままで肘を外に張ったポーズにします。

年上キャラ

ヒロインに比較してですが、肩幅を広くがっしりさせると年齢は高く見えます。もちろん身長も頭半分か１個分は高くしましょう。

おばさん

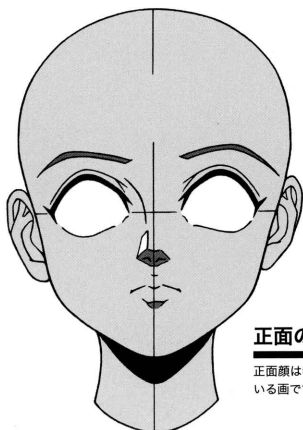
女性と言えども太目のキャラクターやおばさんを意識さえる体形も描けるようになっておきましょう。

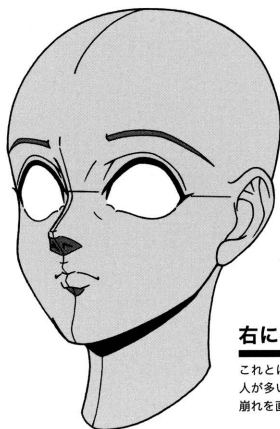
マンガやアニメキャラにも骨はある

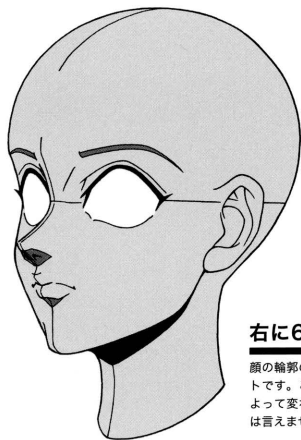
いくらマンガやアニメに登場してくると言っても、人間のキャラクターである以上は現実の人間と同様、骨は存在しています。勿論、骨格標本のようなリアルな骨ではありませんが、ある程度、箱と同じような意味で自分のキャラの骨格を考えてみると、どこが出っ張っていて、どこが引っ込んでいるかを理解できるようになるでしょう。実際のところ、リアルな形状だと、キャラクター的に無理が出てきてしまいます。一方、逆にマンガやアニメキャラに合わせた骨格を「リアル」にしてみましたが、さほど違和感は感じませんでした。

一般的な頭蓋骨。

マンガ・アニメキャラには合いません。

マンガ・アニメにある目の大きなキャラクター。

横顔。
もう少し目を前に描いてもいいでしょう。

顎のラインが骨格によって決まるのがよくわかります。

鼻筋のラインや耳の位置、顎のライン、口と歯の位置も違和感なく当てはまります。

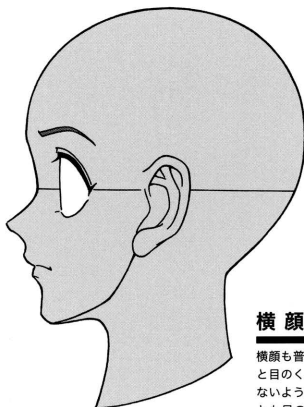
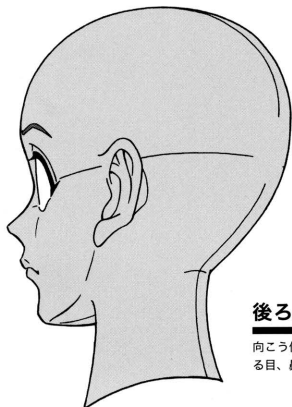
顔の角度の例 -1

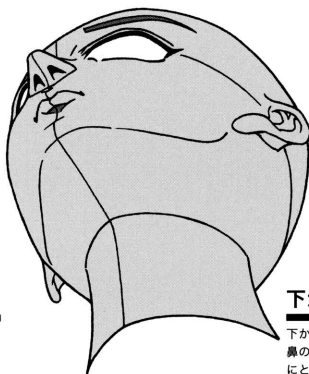
十人十色という訳ではありませんが、人それぞれに好きなマンガ家やイラストレーター、アニメーターがいることだと思います。ですから、真似をしたとしてもオリジナルキャラが違ってくるのは当然でしょう。ただ、少なくとも次の顔の角度で自分のキャラクターは描けるように練習してみましょう。

正面の顔

正面顔は特に注意しなくても普段描いている画ですね。

右に45度向いた顔

これとは逆に左に 45 度は苦手としている人が多いですが、紙を裏返しにしてキャラ崩れを直しつつ描いてみましょう。

右に60度向いた顔

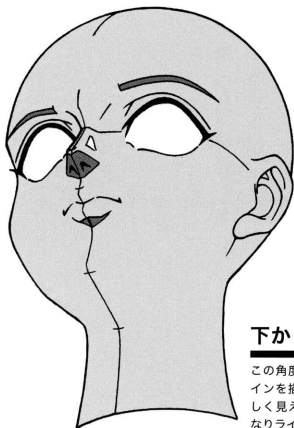
顔の輪郭の際と目の処理の仕方がポイントです。これは、それぞれのデザインによって変わってくるので、どれが正解とは言えません。

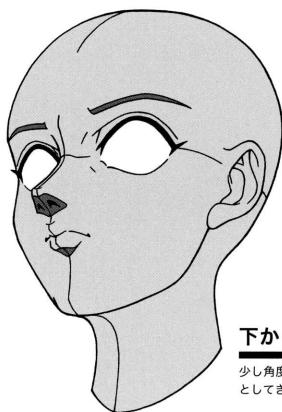
横 顔

横顔も普段描きなれているでしょうが、鼻と目のくぼみや、顎がおでこより出っ張らないように注意してください。また他の図とも目の位置 (高さ) や鼻、口の位置も同じ高さになるように描いてみましょう。

後ろ45度から見た顔

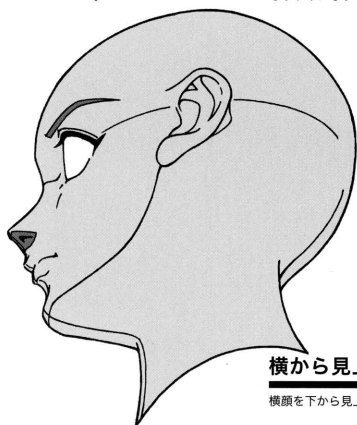
向こう側に回り込んで見えなくなっている目、鼻、口。

下から見上げた顔

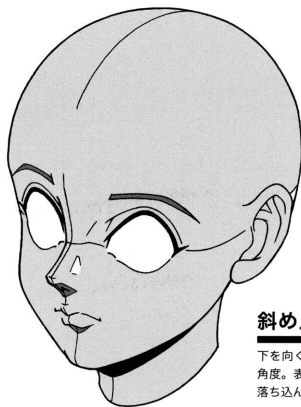
下から見上げた顔は 1 番難しい角度です。鼻の高さ、頬の高さ、目のくぼみを立体的にとらえておく必要があります。

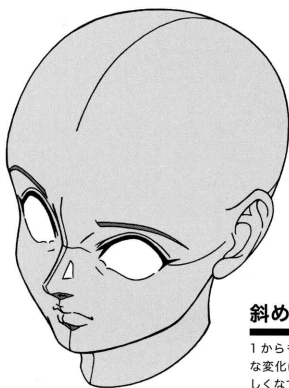
顔の角度の例 -2

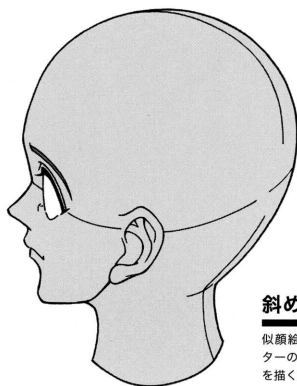
顔の表情を描かずとも角度だけでも感情を表すことは、マンガやアニメに限らず映像としては一般的な演出方法です。プロの仕事としては描かなければいけないのですが、上達してから描くのではなく、上達のために様々な角度の顔を描くことによって、立体的にとらえられるようになり、上達していくのです。

下から見上げた顔-1

この角度は微妙なところですが、顎のラインを描かないほうがリアルに女の子らしく見えます。男の子キャラだったら影なりラインなりを入れてもよいでしょう。

下から見上げた顔-2

少し角度を降ろすと顎のラインがはっきりとしてきます。

横から見上げた顔

横顔を下から見上げた角度になります。

斜め上からの角度-1

下を向く、もしくは上から見下ろしている角度。表情は付いていませんが、気持ちが落ち込んだシーンに使います。

斜め上からの角度-2

1からもっと角度をつけたところ。微妙な変化は立体的に考えないと描くのは難しくなてきます。

斜め後ろからの角度

似顔絵コーナーなどで使われているセンターのラインと目のラインは角度のつく顔を描くのに非常に役立ちます。

基本のまとめ

マンガやアニメの画は、どれが１番とは決められません。個々人の好みやストーリー、演出によっても評価は変わってきます。時代による流行もあって、毎年のように新作や新しい手法というものが生まれてきます。自分が歳をとることによっての作品の見方や評価も変化したりします。一方で、新しいものだけではなく、過去の作品や作家を再評価したりもします。それは、最も目に付きやすいコスチュームやヘアスタイルを含めた、キャラクターデザインの好みの変化が評価基準を変えているためでしょう。
勿論、好きという評価は別に間違いではないのですが、画力を上達させたいと願っている人はそれとは別に忘れてはいけないことがあります。それはデッサンという単語です。多少デッサンがおかしくても、ストーリーや演出によってヒットしてしまう作品もありますが、画の仕事をしたいと思っている皆さんは一時的な流行に合わせたものを描けるようにするよりも、画力そのものの上達を選ぶはずです。例え、趣味だとしても、他人に見せなくても、上手になりたいと思うのはプロであろうとアマチュアであろうと一緒です。
では、上手下手の基準というものはどこにあるのでしょうか？
そこで一つの目安として、アニメーション会社での入社試験でのチェック項目を紹介しましょう。

入社試験でのチェック項目

1. **動きを感じさせること。**（これはアニメーション会社だからというだけではなく、見る人に対する画の情報の一つとして必要です。）
2. **空間、奥行き、地面を感じさせること。**
3. **筋肉の形や関節の位置が理屈にあっていること。**
4. **頭の大きさ、手足の長さ、大きさのバランスが良いこと。**
5. **世界観の設定、バックストーリーなどがわかる。**
6. **それぞれ、キャラクターの性格が判るデザインになっていて、描き分けができている。**
7. **作品、ストーリーにあったデザインになっている。**
8. **細部にも気を使って丁寧に描き込んでいる。**
9. **もしくは、勢いがある。**
10. **自分の好きな分野へのこだわりが見られる。**

試験官にもよりますが、大体こんな感じになっています。気がつくと、オリジナリティとかはマンガ家とは違ってあまり重要視されていません。ただ、この項目の最初の4つ程は全てひっくるめてデッサン力のことを言っていると思ってよいでしょう。

CHECK!

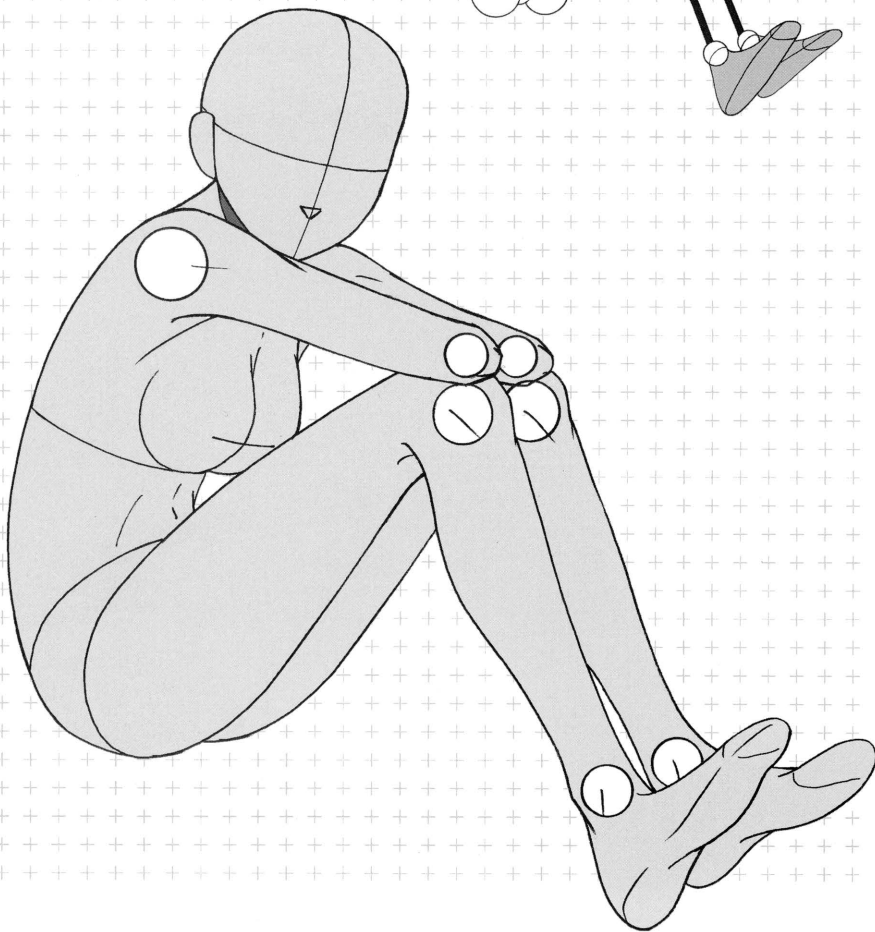
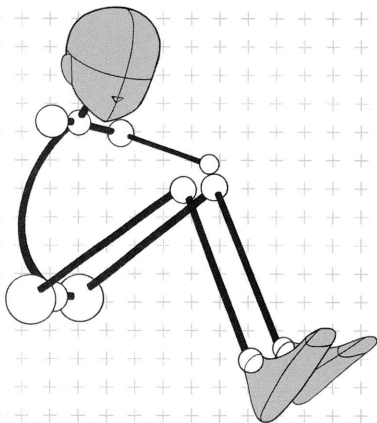
一見して、ちゃんと描いているようだが、首の付き方が難しい。これもデッサン崩れといいます。違いがわかりますか？

2

【コスチューム別ポーズ集】

Posed collection according to costume

セーラー服・夏・座り

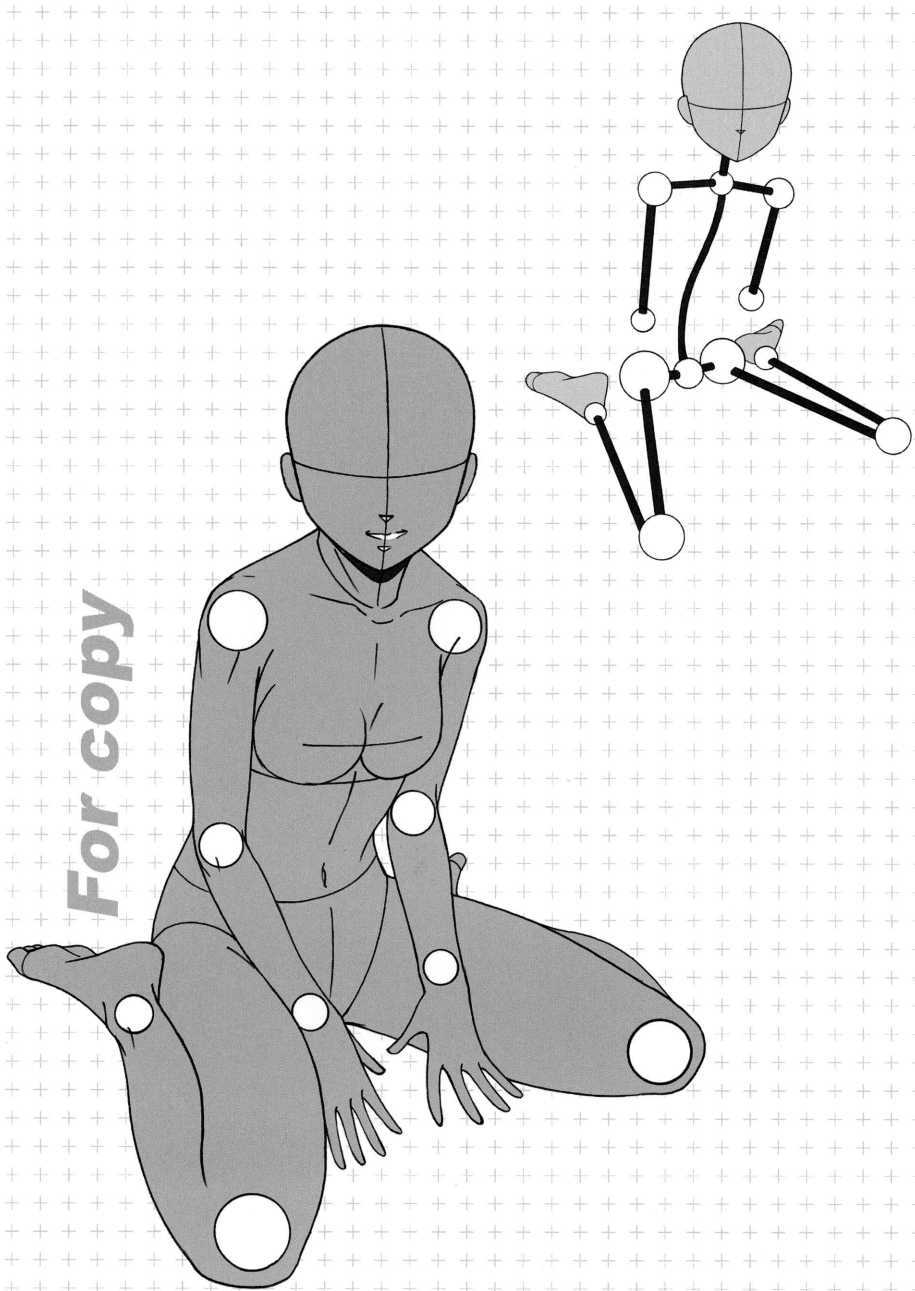
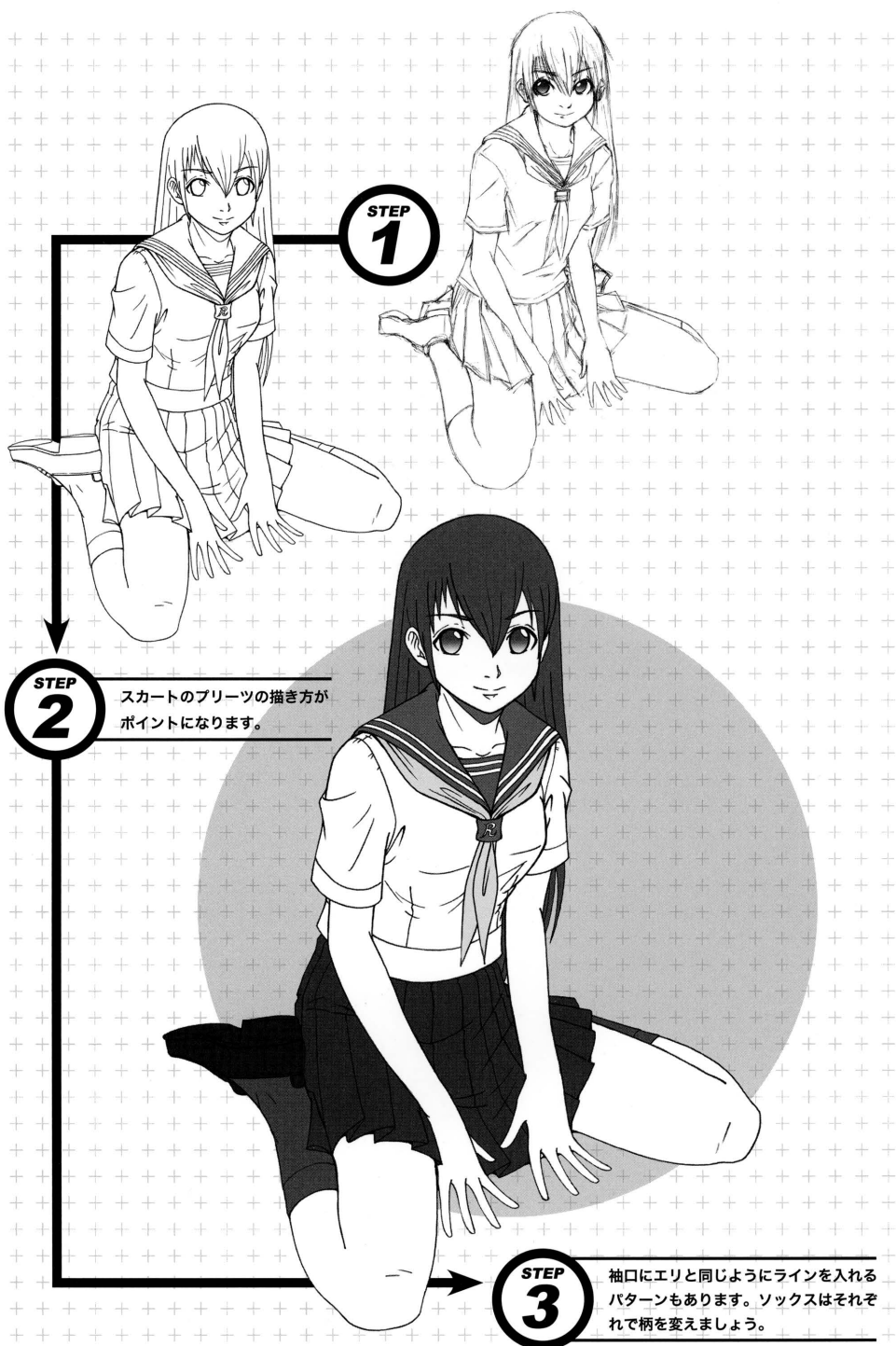
セーラー服のバージョンも学校によって違ってきますが、基本パターンは、セーラーの襟、袖口の色を濃くして白いラインを1~3本入れるパターンが多いです。リボンは結ぶタイプと穴を通すタイプに分かれますが、ゲームやアニメでは結んだタイプの方が多いように思われます。
一番面倒なのはスカートのプリーツの描き方です。これは一定方向になっているものと、センターから左右に分かれるものがあり、幅も細いものから太いものまで様々です。ただ、特に細くしないのであれば、さほどの問題はないと思われます。
しわのつけ方はプリーツがあるせいで意外としわが付き難く、直線的につけた方がそれらしく見えます。座っている部分等は、へたり、しわ、山をつけてゴチャゴチャにせず、平面的にした方が本物の質感ができるかもしれません。ゲームやアニメのファンの間ではルーズソックスは敬遠されるため、昔ながらの三つ折ソックスにローファーの方がそれらしく見えるでしょう。

セーラー服・夏・座り

STEP 1
ラフ
STEP 2
アニメやマンガでは綺麗に清書します。
STEP 3
襟、袖、スカート、靴に濃い色を配色すると夏服らしくなります。

セーラー服・夏・座り2

アニメやゲーム、マンガで登場してくるキャラクターで女の子独得の座り方があります。正座から足(膝)を左右に崩しお尻を床につけて座る形で、いわゆる女の子座りと呼ばれるものです。女の子らしくかわいらしさを表現するのによく用いられ、体の固い男の子にはできない座り方です。実施、男の子がこの座り方をしてもサマにはなりません。美少女というと、必ずと言っていいほど出てくるのでマスターして描けるようになってください。

セーラー服・夏・座り2

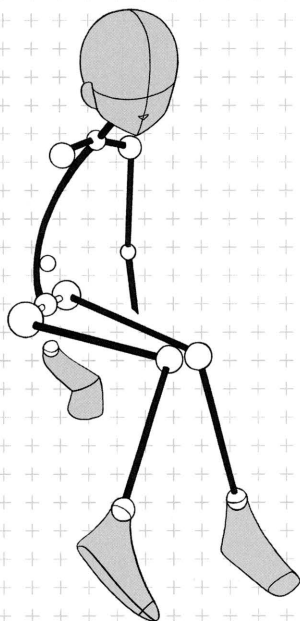
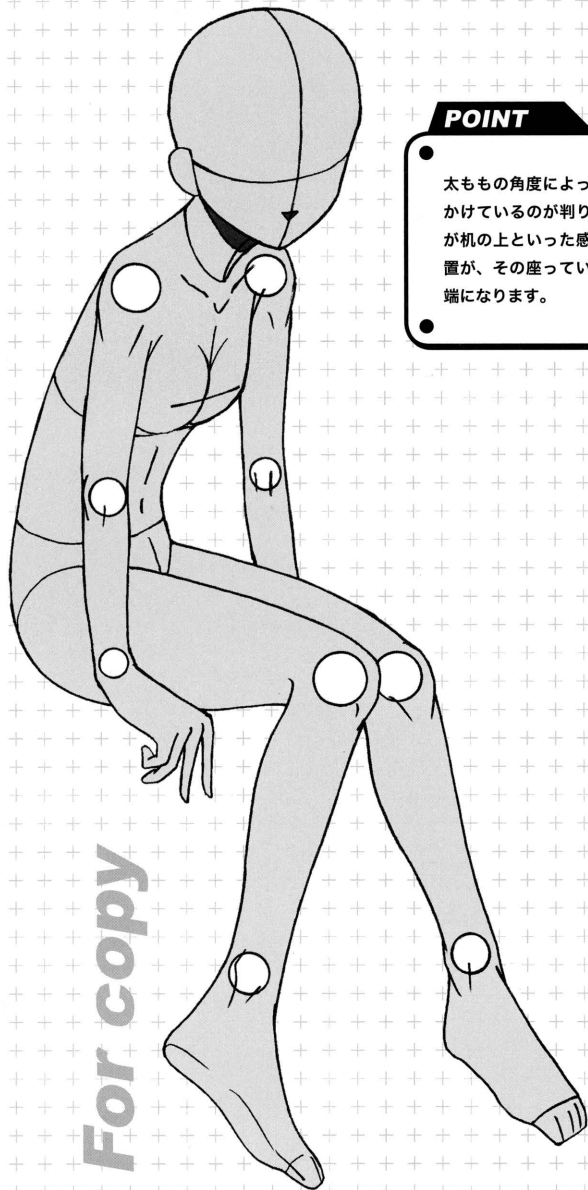
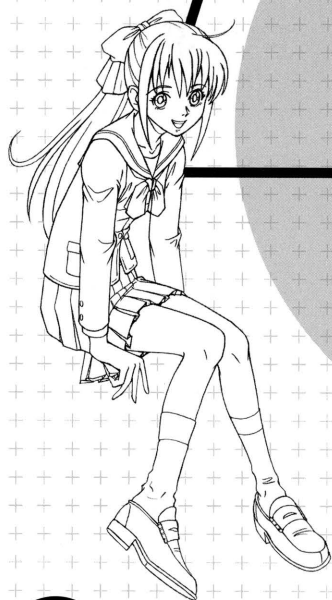
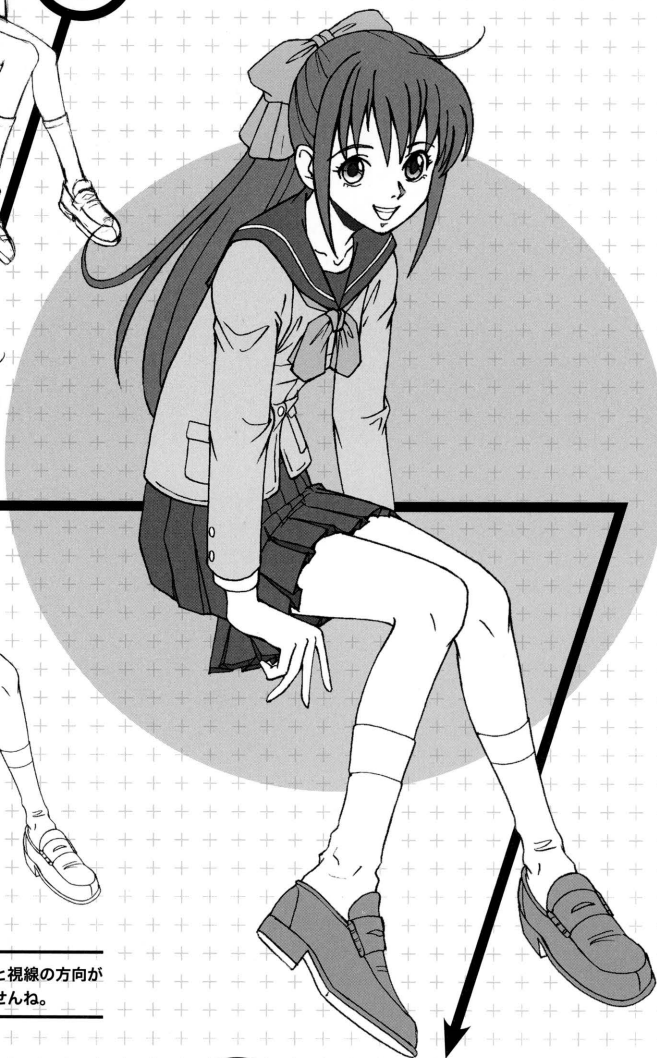
STEP
1
STEP
2
スカートのプリーツの描き方が
ポイントになります。
STEP
3
袖口にエリと同じようにラインを入れる
パターンもあります。ソックスはそれぞ
れで柄を変えましょう。

セーラー服・冬・座り

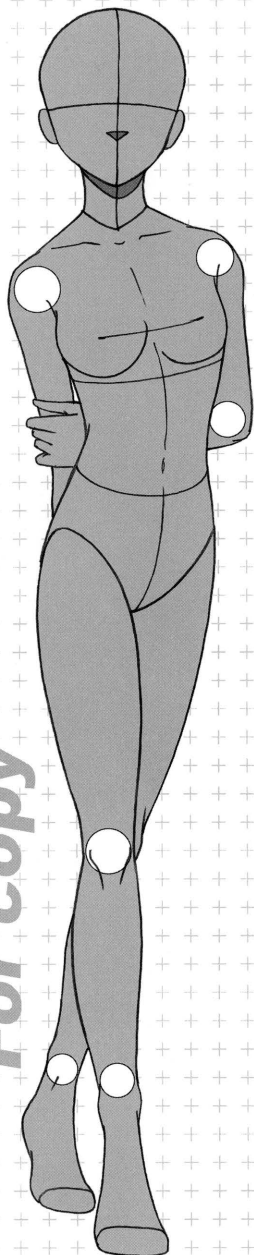
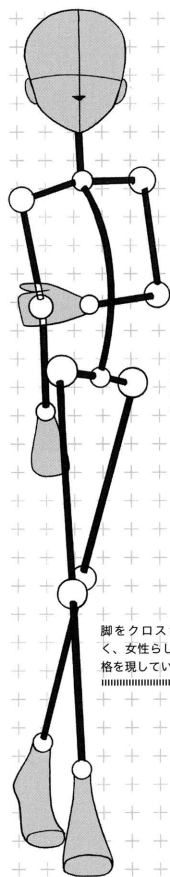
基本的には夏の半そでを長くして、白、またはベージュだった部分にも色をつけます。白は光を反射するので夏向き、逆に黒い色は光を吸収し暖かくなるので冬向きになります。パターンの違いとして、スカートにもラインを入れてプリーツの形も変えてみました。この形は実際にはあまり無いのですが、形もとりやすく描きやすいものと言えるでしょう。ソックスも冬用としてハイソックスにしてみました。靴はローファーでもコインが入る、コインローファーというタイプです。

セーラー服・冬・座り

セーラー服・冬・椅子座り

これも前開きのジャケット式変形セーラー服ですが、最近ではこういうタイプの方が多くなってきています。セーラー服の最大の特徴である襟が上着と一体になっているタイプと襟の上にジャケットを着るタイプがあるようです。襟を濃くする方が安定しているというか見慣れた配色です。

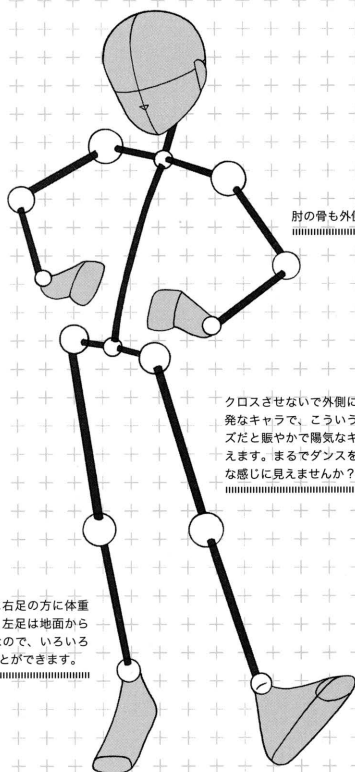
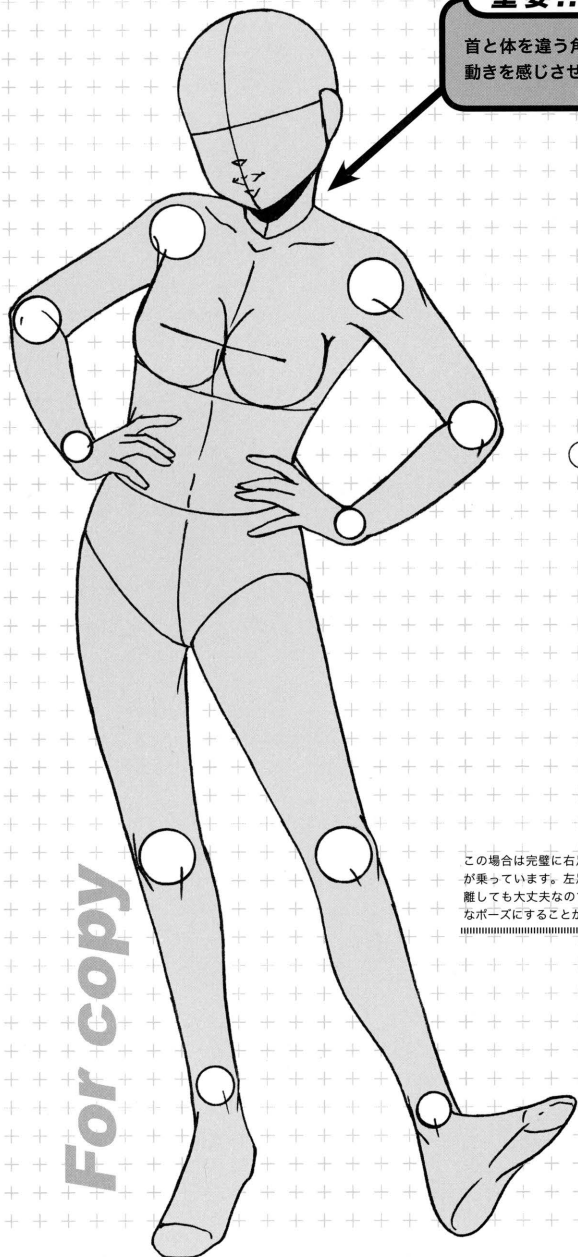
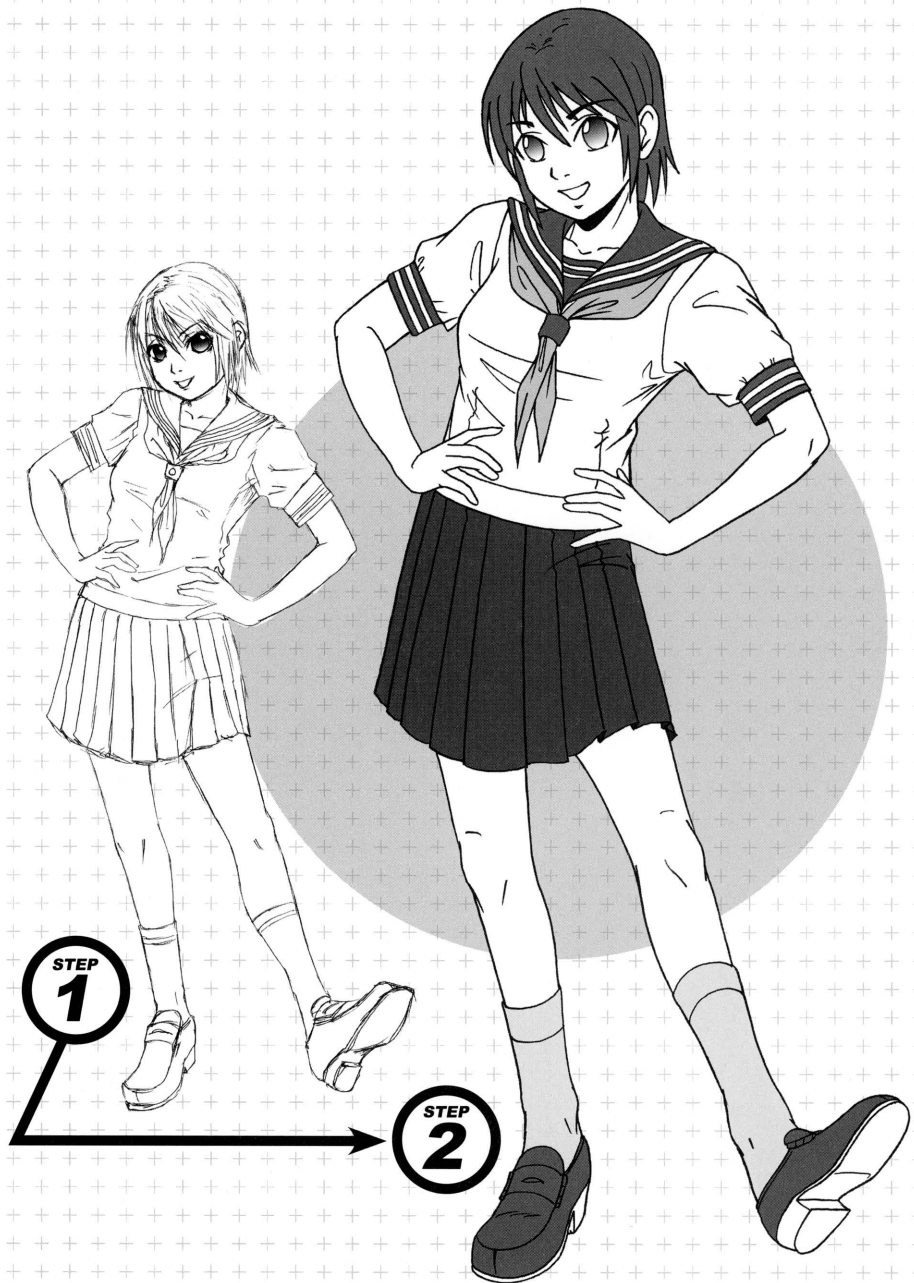
胸ポケットに校章のエンブレムを着けるとよりらしく見えるようになります。現実世界では髪止めにこんな大きなリボンをつけることはありませんが、ゲームやアニメ、マンガではヒロインの定番アイテムのようになっています。ロングヘアもヒロインには欠かせません。

セーラー服・冬・椅子座り

STEP 1
ラフ
STEP 2
色を塗らないと視線の方向が
はっきりしませんね。
STEP 3
前傾になっている分、背中は丸まってきます。
お腹に服のしわをつけることを忘れずに。

セーラー服・夏・立ち

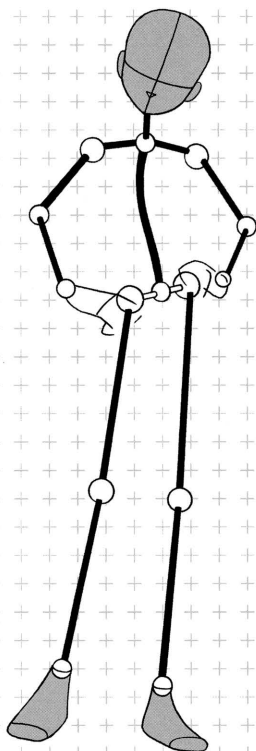
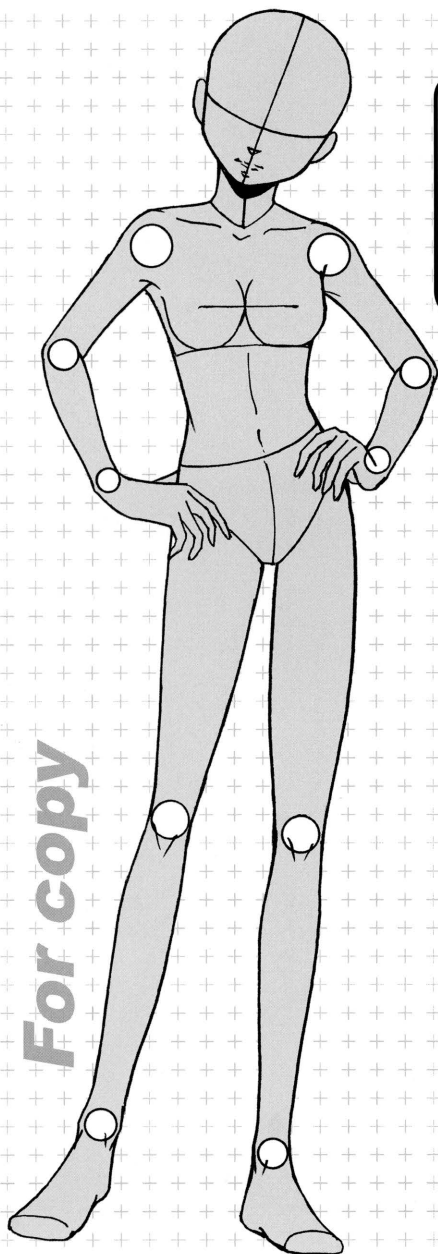
デザインの基本は変わらないが、細部のデザインを変えてみるだけでもイメージは変わってきます。例えば袖を少し膨らませて、俗に言う提灯袖にしてみたりすると、古典的な可愛らしさになってきます。ラインを２本にして、胸元に校章を入れるだけでもオリジナル性は出していけます。このポーズでは片手が見えないため、鞄を持たせて構図のバランスをとってみました。靴はツートンカラーのサドルシューズです。

セーラー服・夏・立ち

STEP
1
学生の練習参考例。セーラー服としてはスタンダードなタイプ。リボンの止め方が一般的なタイプ。
STEP
2
結ぶリボンの形でスカートのプリーツは一定方向のもの。

セーラー服・夏・立ち２

オーソドックスなセーラー服の形ですが、袖をちょっと膨らませて可愛く見せるようにしています。リボンは結ばないで胸元でまとめるタイプのものです。スカートのプリーツは真ん中から左右に、それぞれ外に向かっていて、後ろ側では谷の部分で終わりとなります。

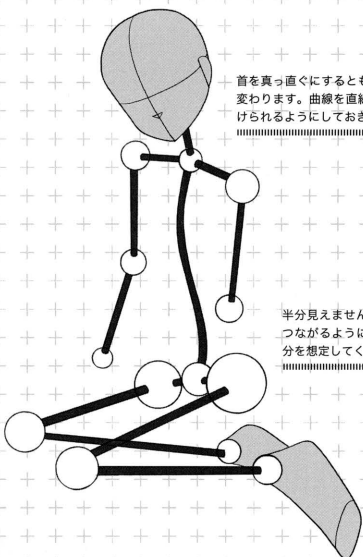
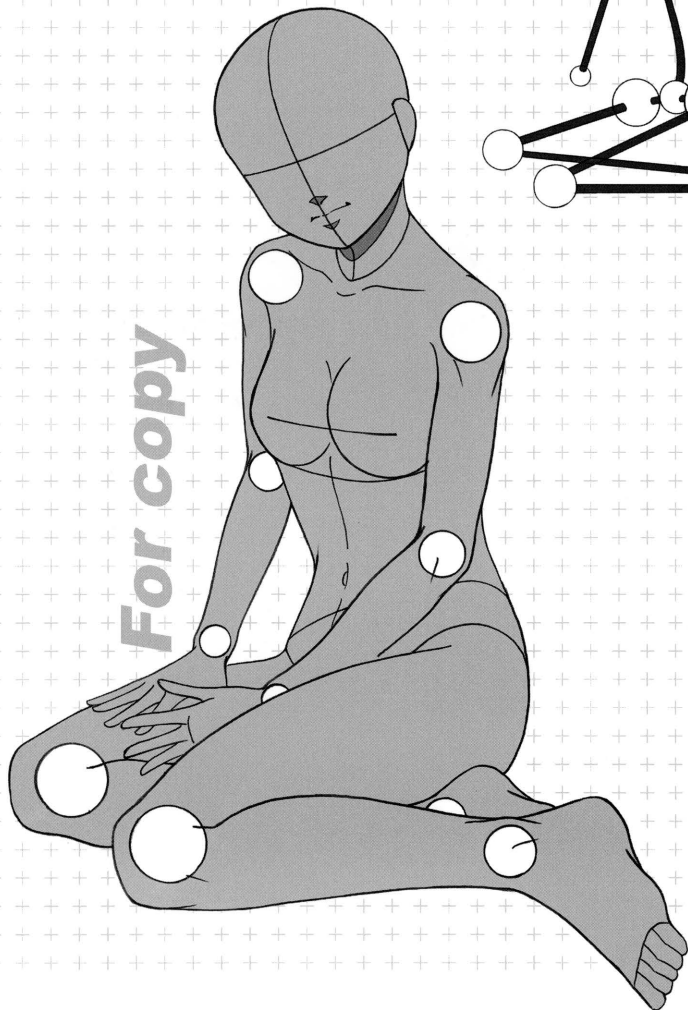
通常、スカートの丈はもう少し長いのですが、アニメやマンガではちょっと短めにして可愛らしく見えるようにしています。
実際にも最近はこの位の長さが多く、街中でも長めのスカートは見かけなくなっています。

セーラー服・夏・立ち2

セーラー服・冬・立ち

一見するとセーラー服？と思えてしまいますが、デザイン・配色ともセーラー服です。前開き式で襟と上着の色もスタンダードなものとは逆になっています。
もともとセーラー服は、ヨーロッパの水兵（セーラーマン）の制服からのデザインが日本の学校に取り入れたものなので、襟がこういう形になっていれば全てセーラー服と呼ばれます。長年の間に、様々な形にデザインされてきたので、どれも間違いではなく、ゲームではもっと変形のセーラー服もあるので、これくらいならセーラー服と言ってしまってもいいでしょう。リボン自体は二重になっていて手前と後ろでは形がちょっと違っています。冬服なので上着は濃い色ですが、襟が白いのは現実では汚れが目立ち、敬遠されるものです。架空の世界ではそれもありなのかもしれませんが。

セーラー服・冬・立ち

STEP 1
ラフ
STEP 2
線画のみだと様々な配色が考えられます。
STEP 3
通常とは印象の違う配色にしてみました。

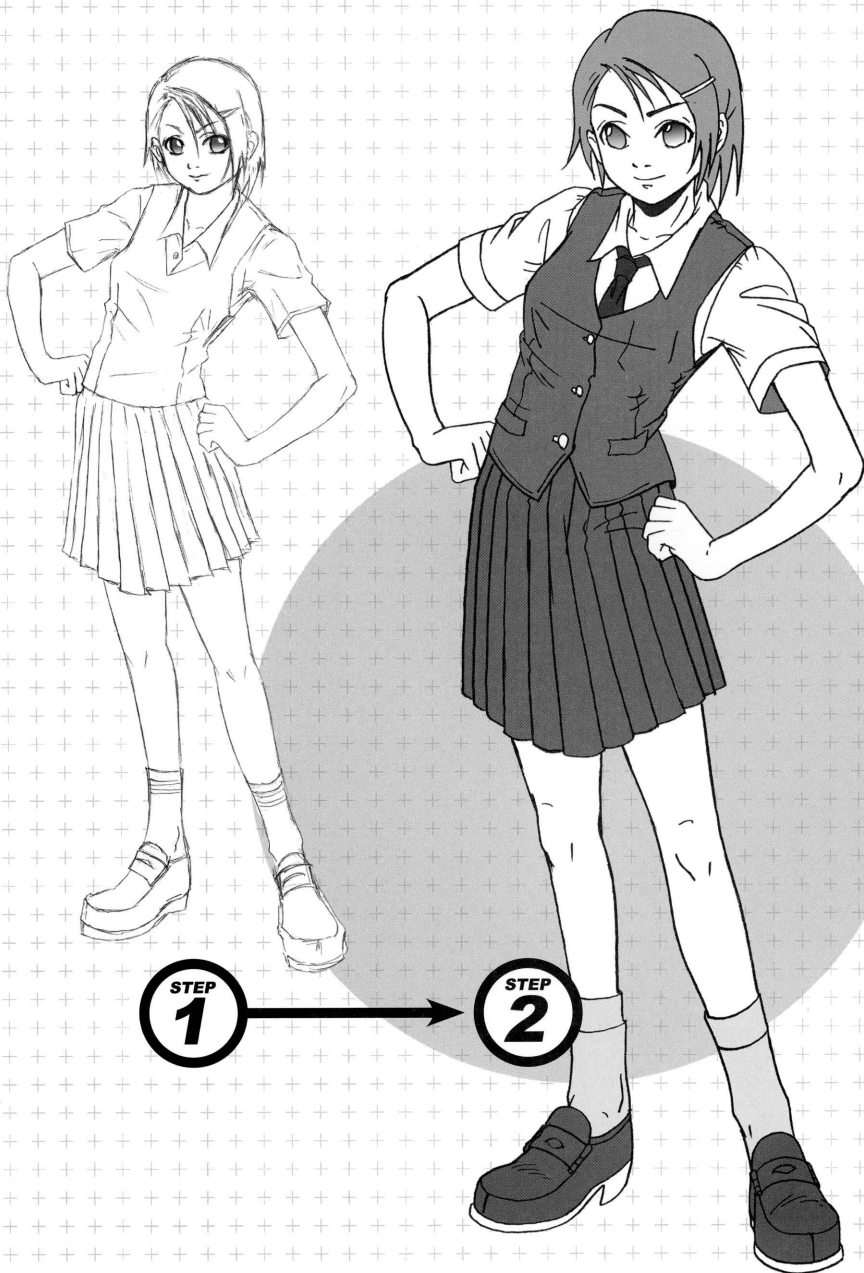
ブレザー系・夏・座り

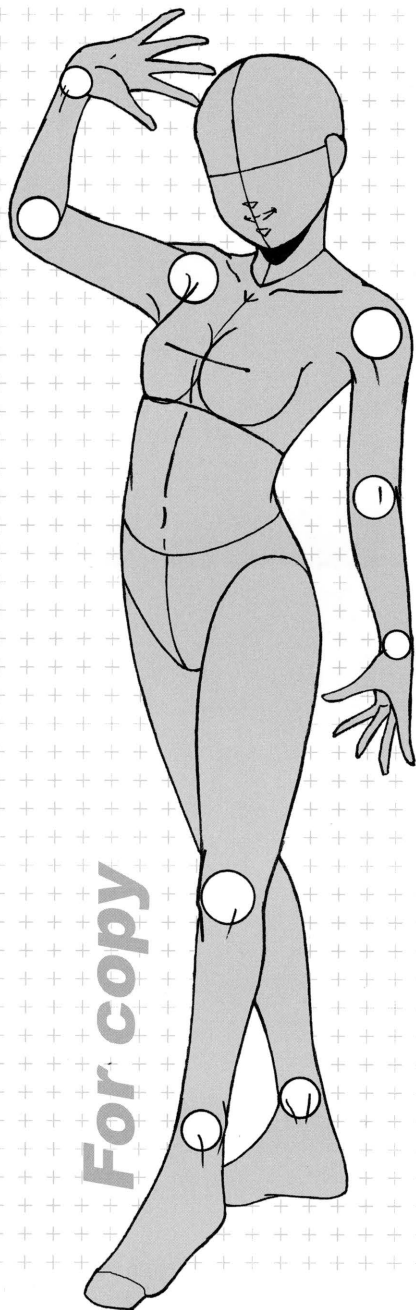
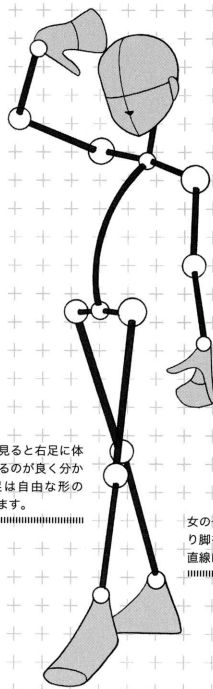
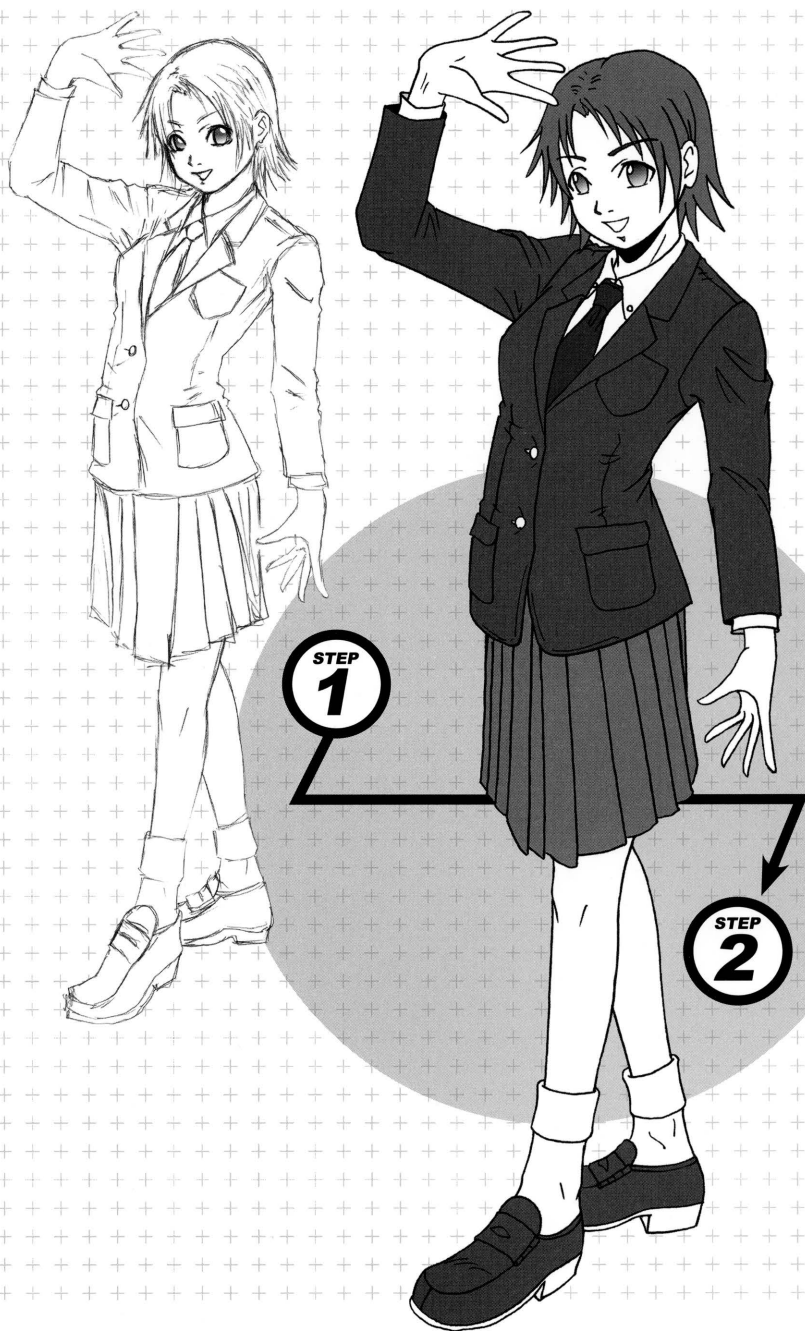
ブレザー系の学校でも、夏はブレザーを脱いでベストだけになったりします。実際、学校ごとに違うので、どれが良いとは言えませんが、いろいろ考えてみましょう。
間違ってはいけないのが、ボタンの併せで、男性の場合は左が上、女性の場合は右が上になります。

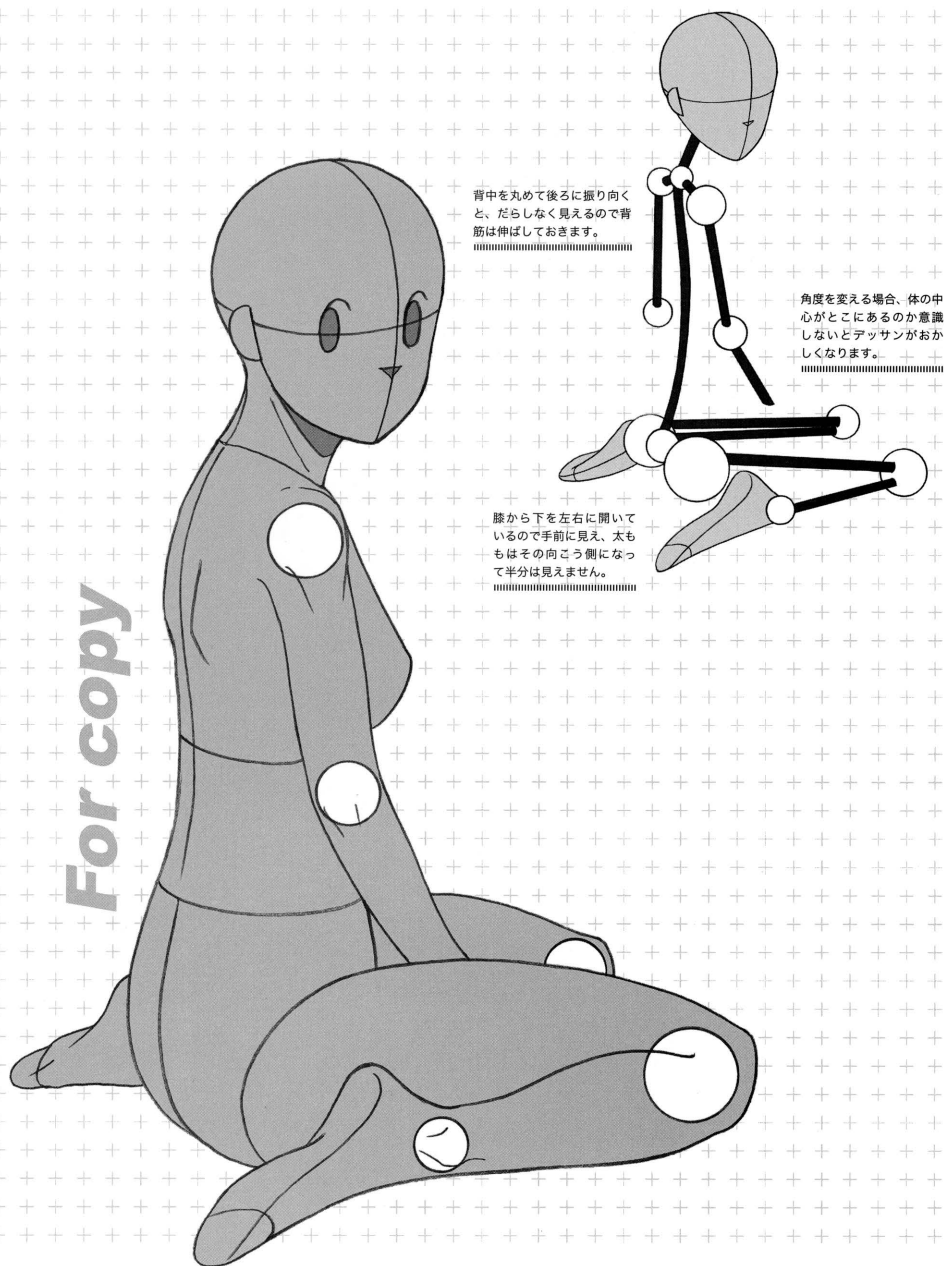
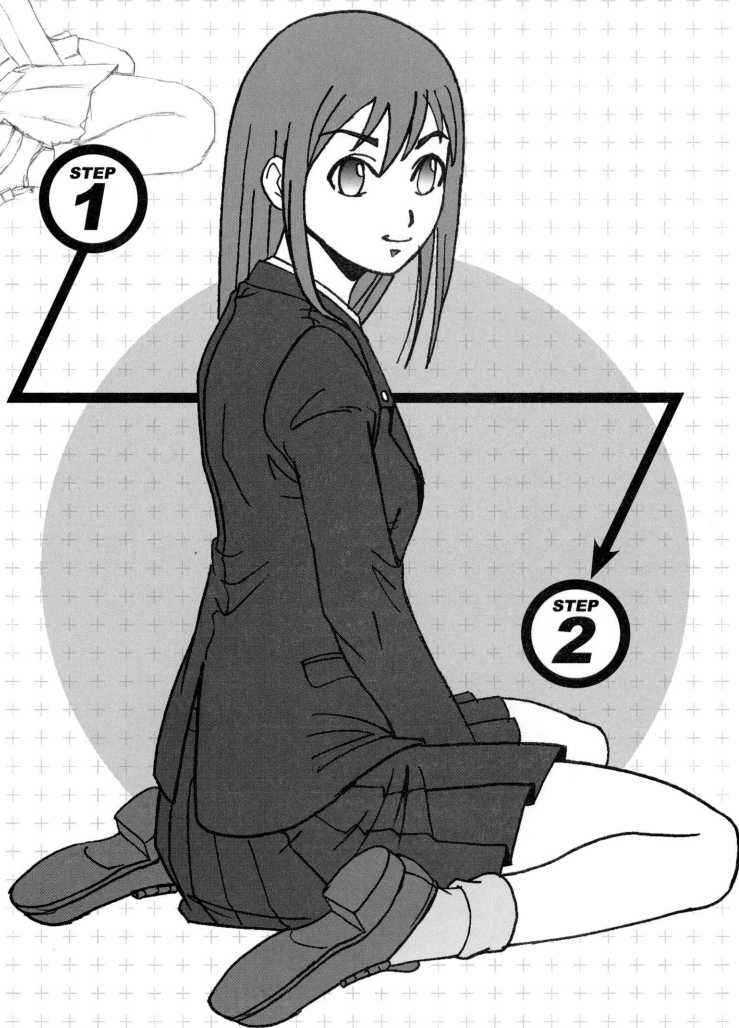
また、真ん中に一列しかボタンがついていないのはシングル、二列についているのがダブルです。ダブルは二列になっている分、併せが大きくなります。
このスカートは前後にプリーツを２つずつしかつけないシンプルな形になっています。

ブレザー系・夏・座り

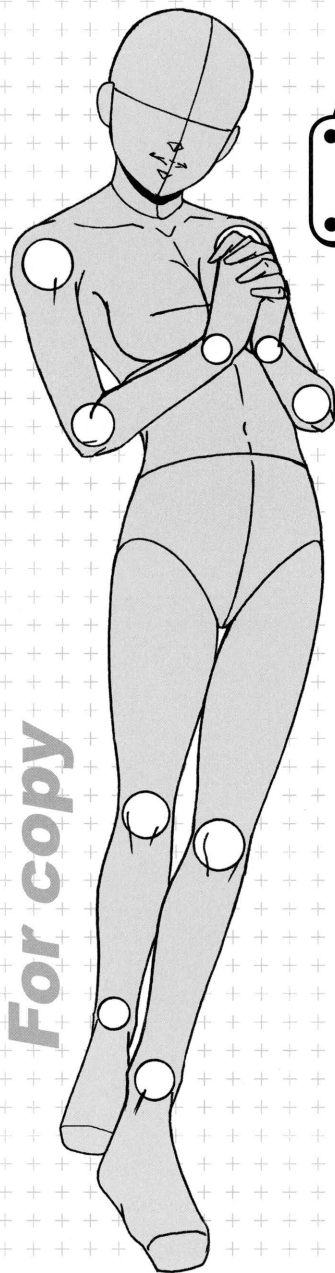
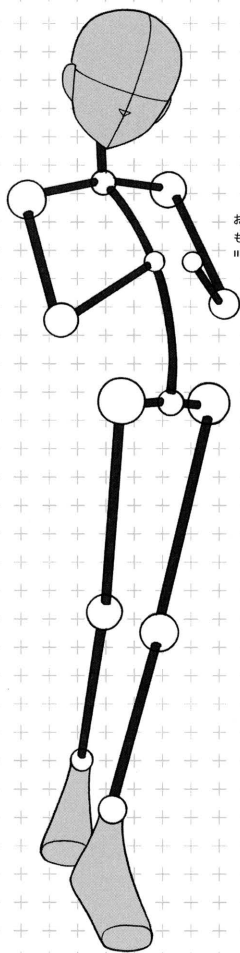
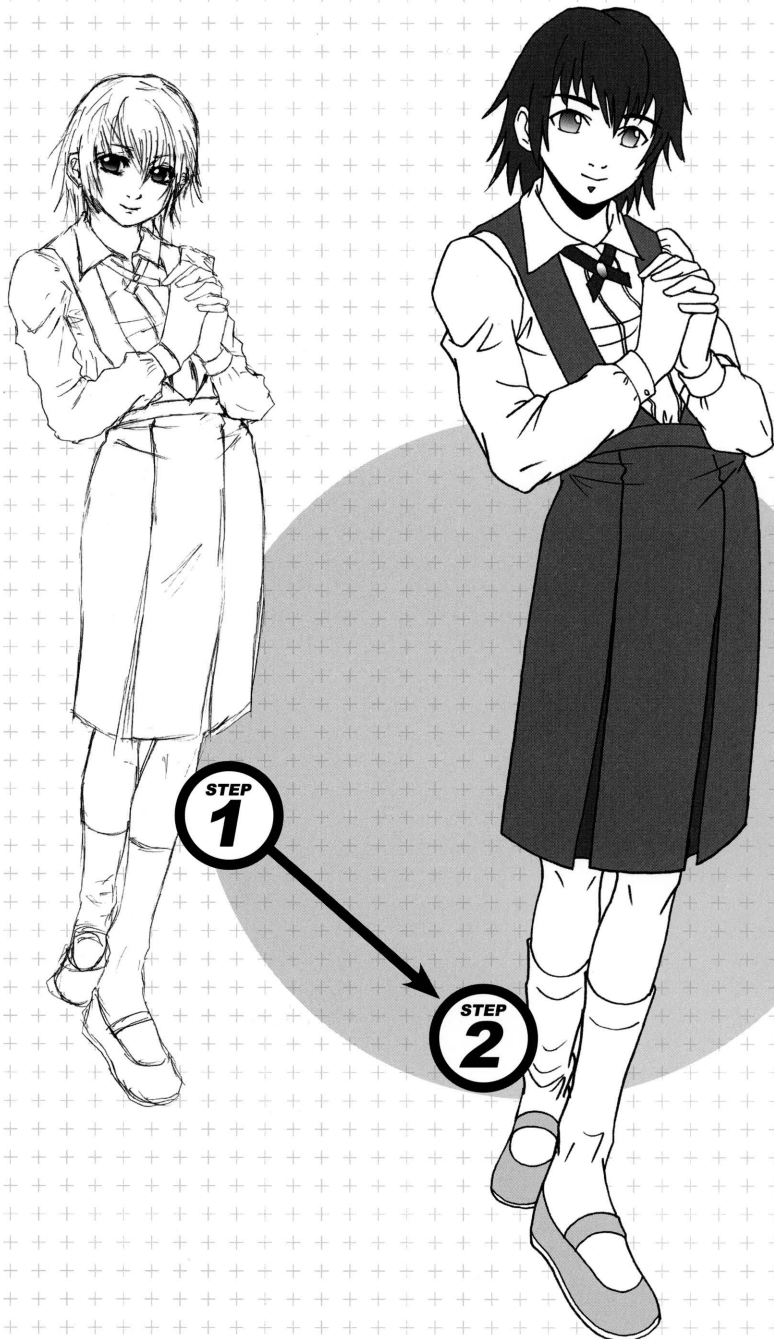
ブレザー系・夏・立ち

ブレザーの制服と言っても、夏は暑いのでそのままでいる訳にはいきません。ではどうするかと言うと、ブラウスやシャツのままというのもありますが、ブレザーのイメージを無くさない様にするために、ベストという形を取っています。また、冬服がリボンかネクタイかによっても違ってきますが、ここではネクタイのままにしてみました。ブレザーの上着もそうなのですが、上着とスカートでは生地自体が変わるので色は別の色にしてください。シャツやブラウスは風通しがいいように袖は絞らずに広げておきます。

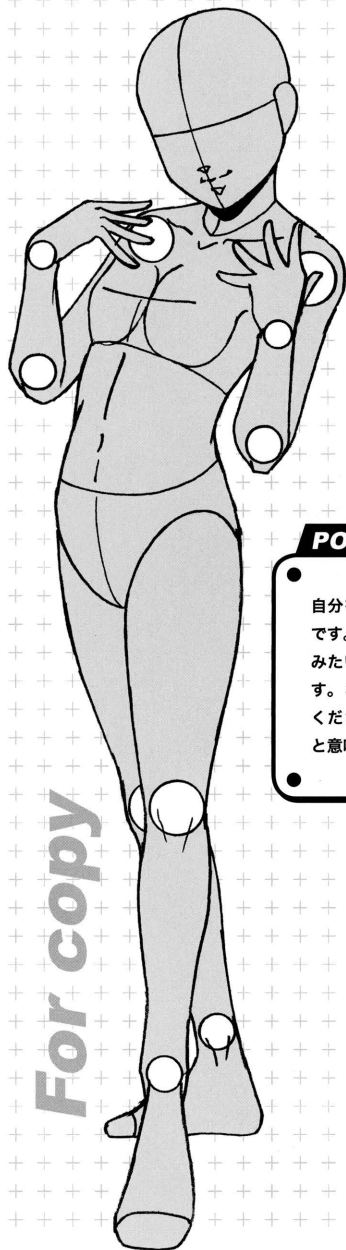
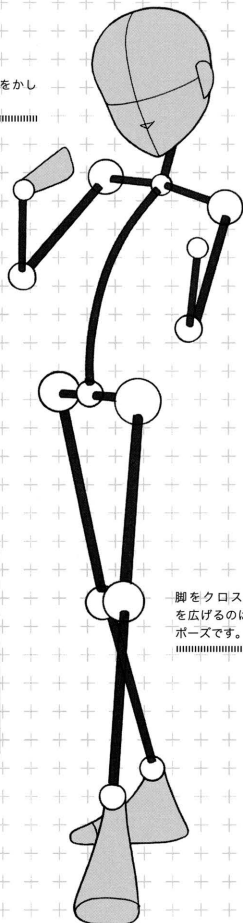
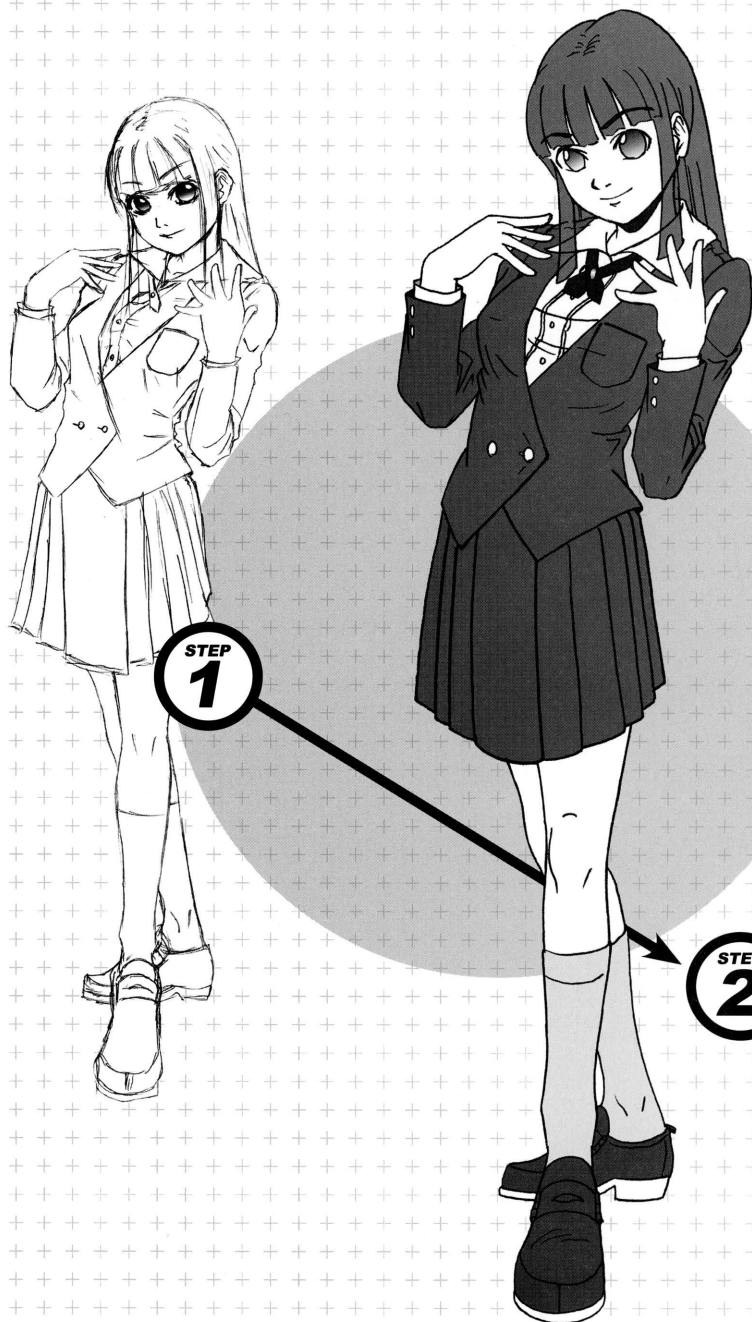
ブレザー系・夏・立ち

ブレザー系・冬・立ちポーズ

ブレザーの最も基本的な形です。色も無く線画だけで見るとスーツと形が変わらないように見えますが、素材も含めてまったく違う物です。最大の違いは胸ポケットで、スーツの外側になります。サイドのポケットは学校やブレザーのタイプによって異なりますが、胸ポケットと一緒で外に出していた方がスーツと描き分けるには分かりやすくていいでしょう。ブレザーにもシングルとダブルがありますが、高校生ではシングルタイプで大学のクラブなどではダブルのブレザーが一般的です。共に胸のポケットに学校やクラブのエンブレムを付けるとよりブレザーらしくなりますが、デザインが複雑になるので、アニメなどでは省略されることが多くなります。

ブレザー系・冬・立ちポーズ

ブレザー系・冬・座り

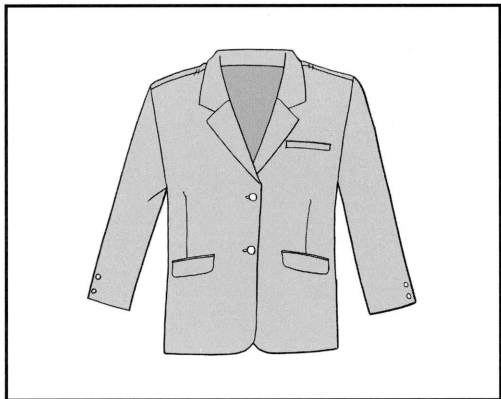
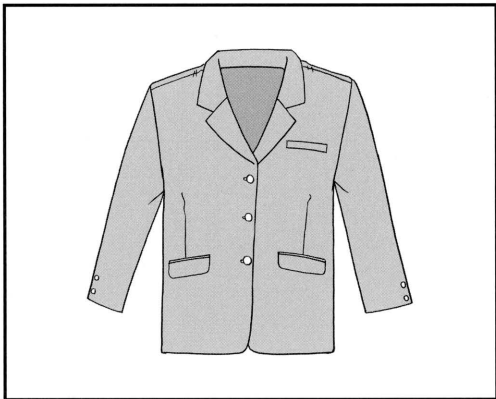
制服姿の女の子を描く機会は多いと思いますが、大抵は真正面や真後ろの場合で、斜め後ろというのはそうそうありません。ポーズ的にはよくあるのですが、ブレザーやスーツでとなると結構難しくなるものです。それは襟の形や肩から袖にかけての縫製の処理の仕方や背中の中心を表すラインなどは、デザインを知っているからというだけではなく、立体的に形を捉えることとか、人間の動きや体の構造によってどう描かなければいけないのか、などといった基本的なデッサン力の他に、応用力やそのコスチュームを描いたことがあるかどうかの経験まで関わってくるからです。
因みに、この女の子座りのポーズというのはアイドルの写真集によく使われているポーズです。

ブレザー系・冬・立ちポーズ

ミッション系・夏・立ち

ミッション系と言っても制服は絶対にこれというものはなく、特に夏服は難しくなります。マンガ的にデザインしていけば、シスターやエプロンなしのメイド系のデザインを取り入れて、肌の露出は極力さけるような形になります。リアルなタイプで表現しようとすると、夏でも長袖にしたりリボンタイなどで胸元を締めたりし、スカートのプリーツなども少なめにしてシンプルにした方が硬い感じになります。作品の中では十字架やロザリオなどを持ち、朝礼やHR、礼拝堂などでのお祈りのシーンも描いたりします。

ミッション系・夏・立ち

ミッション系・冬・立ち

シスター系のシンプルな形の制服以外で普通の学校との描き分けをするとしたら、ちょっと違ったカッティングのデザインにしていきます。正直言ってしまえば、これがミッション系とは言い切れるものではありませんが、いわゆるお嬢様学校というイメージを持たせることは可能でしょう。

勿論、そのキャラクターのヘアスタイルやポーズ自体も加味されてのことですが。個別に少数を描く分には、さほど難しくはありません。ただ、大量にお嬢様を描かなければいけない時は制服のデザインよりもキャラクターのバリエーションが必要になってくるので注意が必要です。

ミッション系・冬・立ち

服装の基本を覚えよう

画が上手に描けないという人は、実際に描けない技術がないというよりも、その対象を見ていない、形を覚えていないという傾向があると思われます。
例えば、学校の制服や家族が着ているスーツ、更には自分の服でさえ記憶していないということが専門学校の授業でも見受けられました。私服、中でも自分のお気に入りの服なら、汚れや染みなどの細部まで記憶しているのに、いわゆるサラリーマンやリクルート用のスーツなどは覚えておらず上手に形を取ることができない場合が多かったのです。
ここで改めて質問です。男性用と女性用でボタンのあわせはどうなっているでしょうか？右が上？左が上？これは一番多い間違いです。
次に、最近では２つボタンと３つボタンに分かれています。文字通りボタンが２つか３つなのですが、10代から20代のスーツは３つボタンが多く、２つボタンは昔からのスタンダードな形として年配の方に好まれています。
更に、これにはシングルとダブルというものがあります。これも見た通りにボタンが１列なのがシングル、２列になっていて合わせが大きくなっているのがダブルです。

ここで描くときに注意して欲しいのが、襟の形です。シングルとダブルでは形が全然違うのです。一見して気が付かないようでは注意不足と言えます。こう言った細部のデザインに目が行くということで、あなたのデザインとしての物の見方は上達して行きます。実物を目の前にして、シングルとダブルの区別や形の違いを見分けられるのは当然として、資料がなくても頭の中に浮かべて「そら」で描けるようになるのがプロです。更に、線画だけだと材質までは表現できないので、形をそれらしく、自信を持って描けるようにならなくてはいけません。例えば、ブレザーとスーツを線画だけで描き分けられますか？どれがブレザーのデザインだったかあなたは思い出せますか？

A：シングルで2つボタンのスーツ

B：シングルで3つボタンのスーツ

C：ダブルのスーツ

重用ポイント!

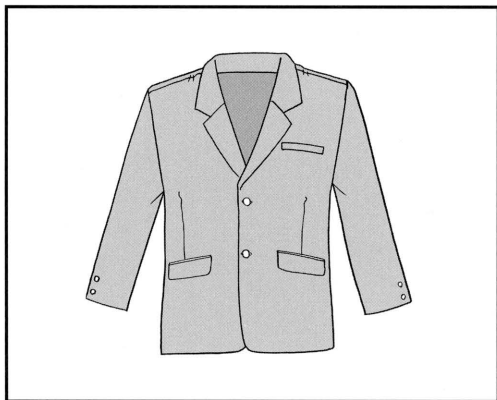
ダブルのスーツとシングルのスーツでは襟の形が違っている所に注意。

D：ブレザー

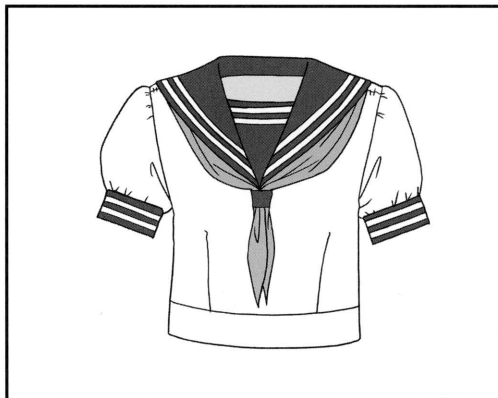
ブレザーになるとポケットの処理が変わってきます。胸ポケットには学校のエンブレムをつけます。生地の厚みや縫い合わせのラインをちょっと入れるとブレザーらしくなります。

服装の基本を覚えよう

左右のあわせが男女では逆になっているのはわかりましたね？
シングルとダブルのスーツは勿論一緒です。これは男子の学生服のあわせも一緒です。では通常の学生服のボタンの数はいくつでしょうか？
これも意外と覚えられていないところで、現役の学生(と言っても女子でしたが)でさえ覚えていないことがあります。
正解は、特注の場合を除き、ボタンの数は５つです。

部分的にリアルに描き込むとそれらしくなると書いてきましたが、マンガやアニメ、そしてゲームではあえて形を変えてしまうこともあります。他のページでも多少触れましたが、セーラー服の形は実はリアルに描いていません。
女の子を可愛らしく見せるというのが作品の魅力でもあるので、あえて「ウソ」のデザインにしてしまうことがあります。
例えば、セーラー服などでは、袖をちょっと膨らませるなどの工夫をしただけでも全体のイメージは変わってきます。

***E*：男性用のシングルのスーツ**　女性用とは合わせが左右逆です。

***F*：学生服**　勿論、学生服も左が上になっています。
襟章(校章)と学年クラスのバッヂも忘れずに描き込んでみましょう。ボタンもUPサイズの時には校章が「中」もしくは「高」の文字が入っています。

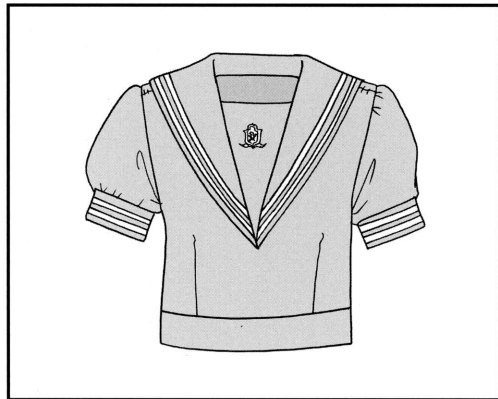
***G*：一般的なセーラー服**

***H*：セーラー服**　実際にもありますが、袖を膨らませて可愛いという印象を与えています。

制服のバリエーション

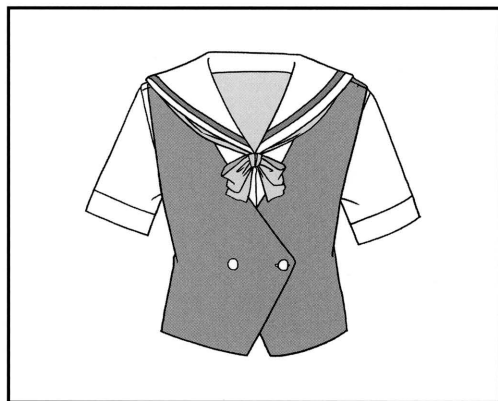
ゲームでもアニメでも、オリジナリティを出そうとして様々なデザインが考えられています。ただ、基本を忘れて奇抜さだけが目立ってしまうこともあるので注意しなければいけません。そのためにも基本の形をきちんと覚えておいて、それをどんどん変化させていくと言うようにしてみましょう。セーラー服もリボンの形や襟の大きさを変えるだけでバリエーションの数を増やせます。

実際には学園物や恋愛シミュレーションゲームでは１つの学校だけでなく、2~3校、多い時には10数校の制服をデザインし描かなければいけないこともあります。セーラー服の原型を残しつつ、ブレザーやジャケットを組み合わせたり、夏服ならベストと組み合わせたりして更にバリエーションを増やしていきます。勿論、色も様々に変えていくのですが、リボンの大きさも大きくしたり小さくしたり、スーツと同じようにダブル、シングルも考えてみます。

I：セーラー服（リボン）

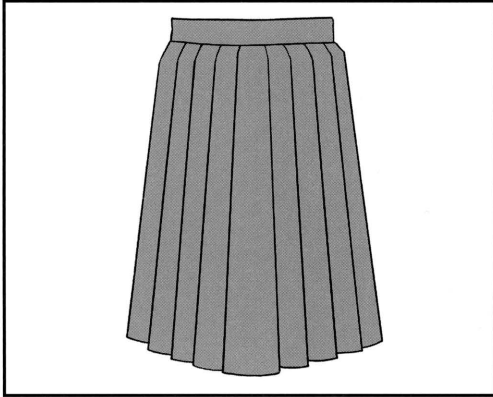
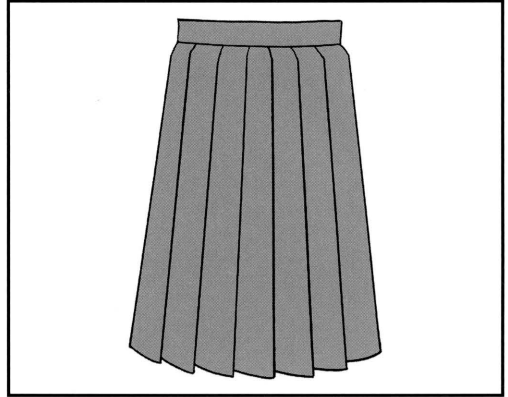
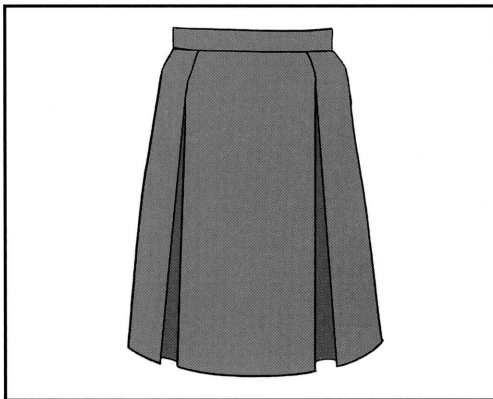
リボンを結んだ方が更に可愛く見えるようになります。
襟と袖口の線の数は好みに応じて設定して構いません。

J：セーラー服（リボン無し）

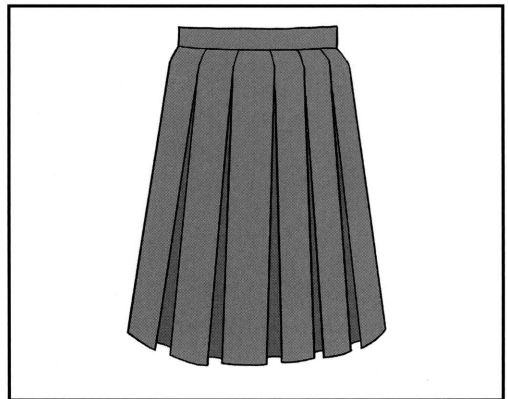
リボンをつけないタイプというのも考えられます。実際にこういうデザインの学校もあります。シンプルになり過ぎないように胸当てに校章の刺繍を入れたりするといいでしょう。

K：ブレザー&セーラー服の襟タイプ

L：ブレザータイプ（夏）

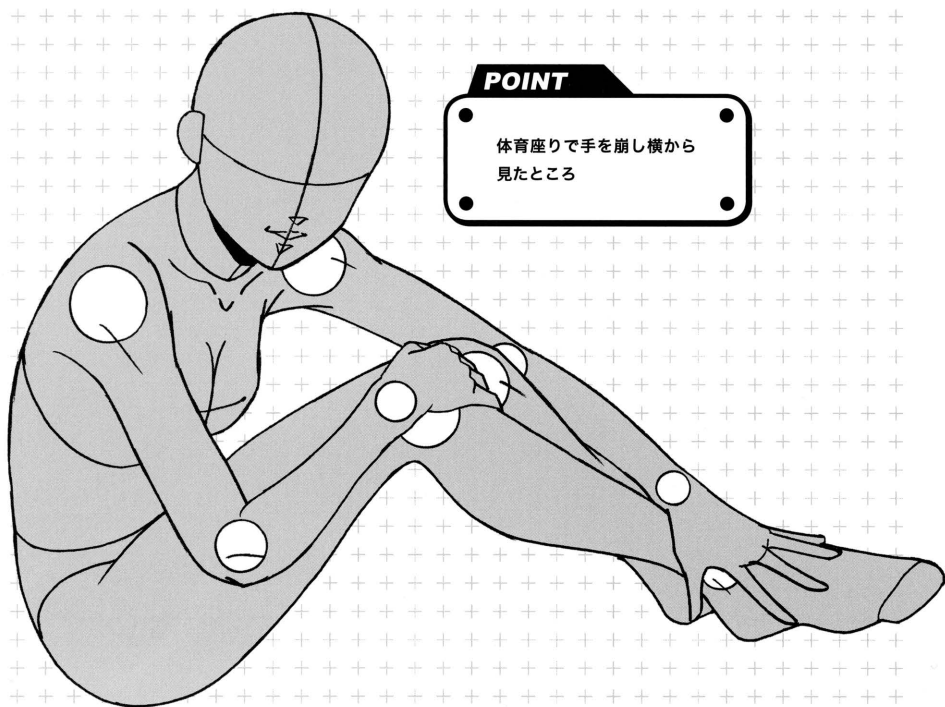
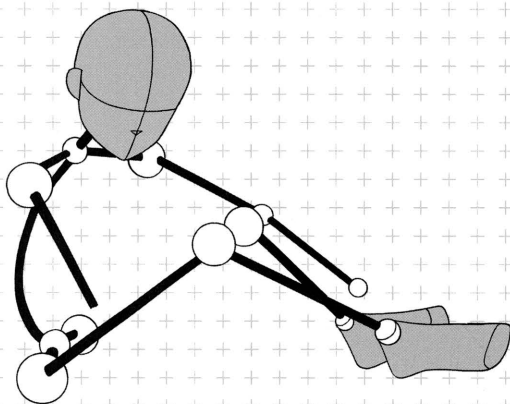
ブレザータイプでも夏場は暑いのでベストに変えてみます。

制服のバリエーション

制服、セーラー服と言っても上半身だけに気をとられてはいけません。
実はスカートのプリーツの描き方にも問題点や失敗例をよく見かけるのです。男の人だと、学校でマジマジとスカートを見たという経験は少ないと思いますが、プリーツのつき方にもいくつかのパターンがあるのです。
これもどれが一番多いとか、正確とは言えませんが、自分が描きやすいもの、もしくはイラストなどにあるポーズや構図などの中から見栄えのするものを選ぶといいでしょう。
これもいかに上手に描けるかとい言うよりも、そういう所に気を付ける、見ている、ということが大事です。このような見方をすることが上達の第一歩となるのです。

M：中心から左右に並んでいるプリーツ

N：左右のどちらかに並ぶプリーツ

O：前後に2つずつのシンプルなプリーツ

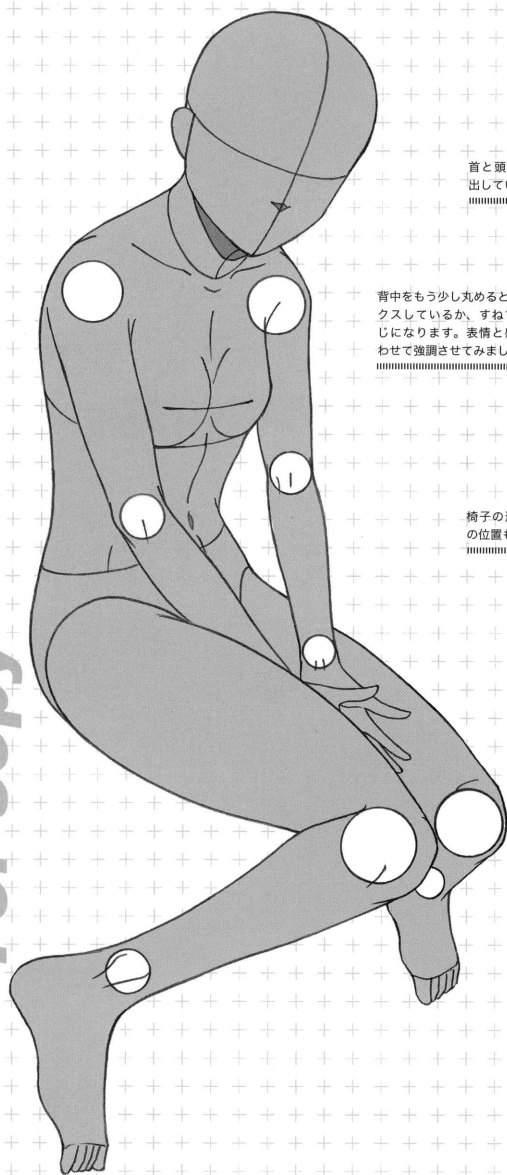
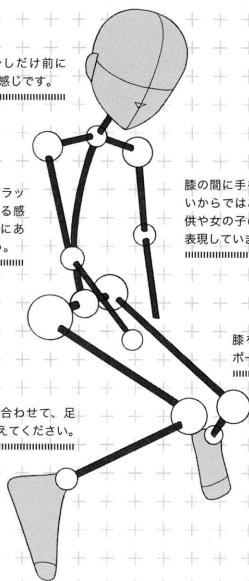
上までのものとスカートの丈が半分のものがあります。

P：山と谷の並びでつくプリーツ

体育(体操着)・座り

デザイン自体は基本的な体操着のパターンですが、上達のためのポイントとして、靴に注目してみましょう。
プロとアマチュアの違いは綺麗で丁寧という言葉が挙げられますが、それが顕著に現れるのが靴の描き方です。紐の線の処理の仕方が特に目立つポイントでしょう。
紐と穴を一本一本通して描いてみてください。確かに面倒な作業ですが、これになれると他の画の描き方も変わってきます。リアルに描くという意味ではなく、一つ一つ形を整える練習になるのです。勿論、見る人に与える印象も変わってきますが、気持ちを落ち着けて描くことができたなら、模写も含めて全体のバランスを見る目もできあがってくるはずです。

体育（体操着）・座り

STEP 1
ラフ
STEP 2
綺麗な線で清書することも上達への第一歩です。
STEP 3
靴にも目立つ色を使うと動きも判りやすく
（見えやすく）なります。

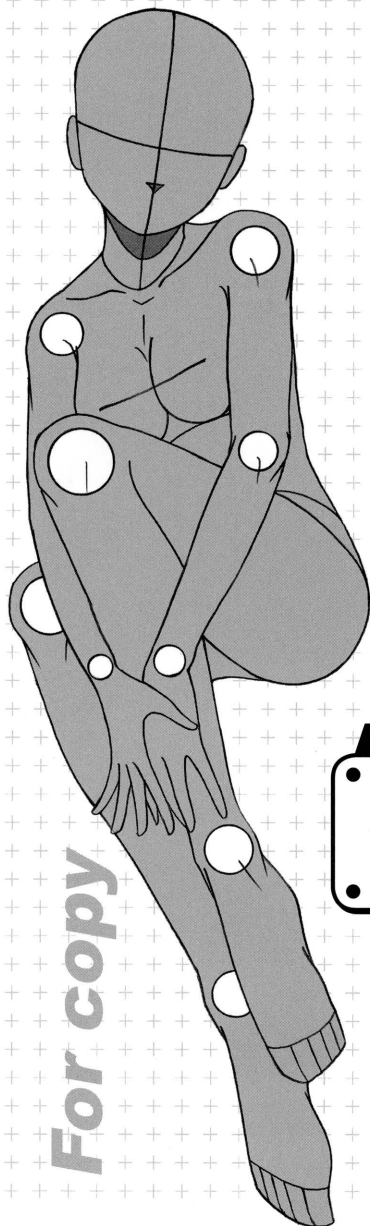
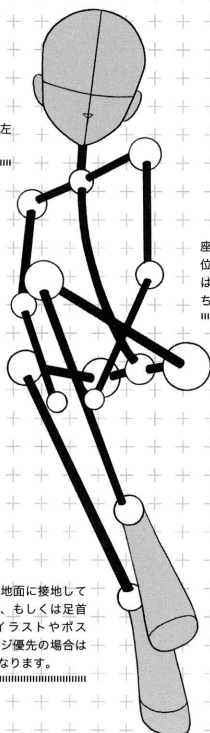
体育（体操着）・椅子座り 1

ゲームでもアニメでも、学校を舞台にした場合は体育の時間があります。その場合、学校指定の体操着が登場することになります。
基本的に、夏はシャツにブルマ（最近は違うかもしれませんが）、冬はジャージとなっていますが、冬場はあまり体育のシーンを描くことはなく、夏場が中心となっています。
シャツの部分にはクラス名や名前を縫い付けているか、校章の模様がついていたりします。
当然、描き込んだ方がよりらしく見えるのですが、アニメーションさせる作品だと、あまり複雑にはせずシンプルにしていた方が動かしやすくなります。
袖口、襟、裾は濃い色にした方が体操着らしくなります。またゴムが入っているように絞るようにするのも良いでしょう。Tシャツみたいな袖もありですが、キャラクターや作品に合わせて変えてみましょう。
髪の毛をゴムでまとめることも忘れずにデザインしてください。

体育(体操着)・椅子座り1

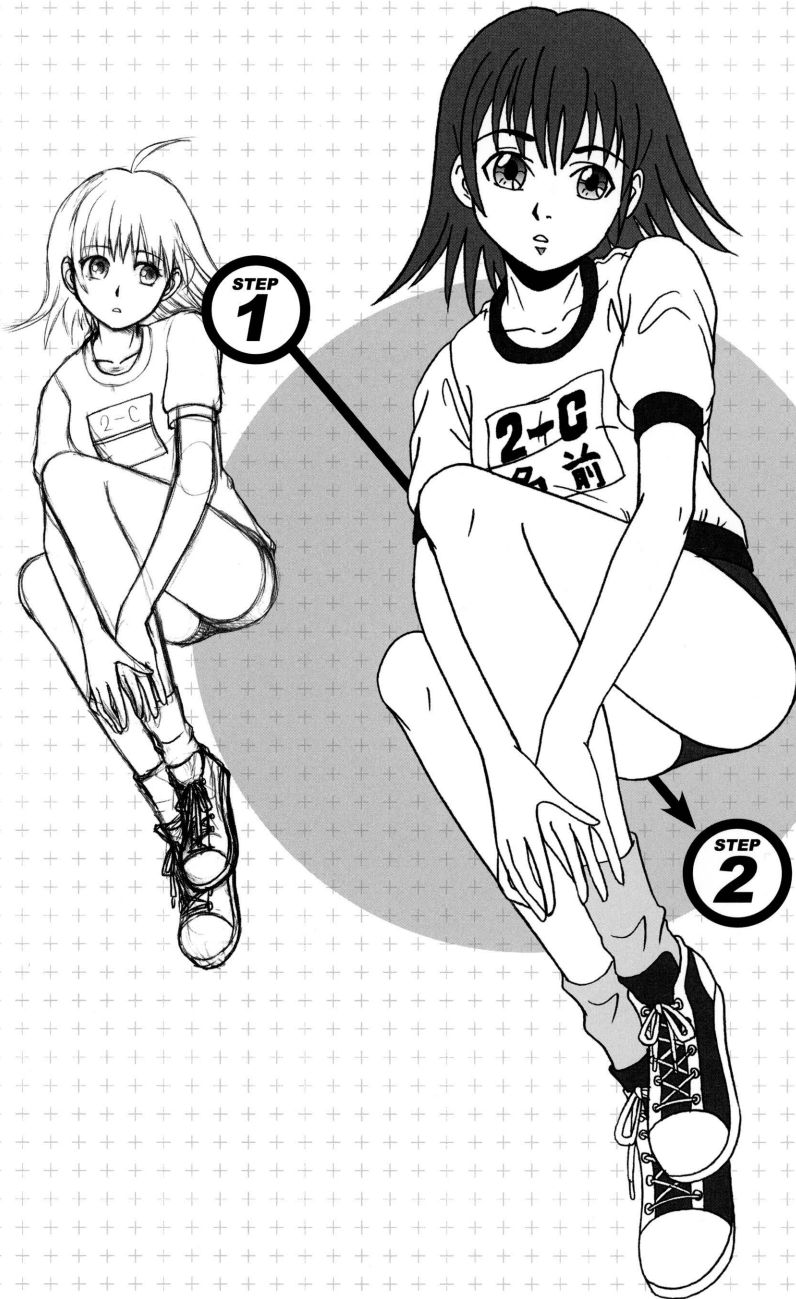
STEP 1
学生練習参考例。Tシャツと同じ袖口。
1-A
STEP 2
袖口や襟をゴム入りで色を濃くしたパターン。
1-A

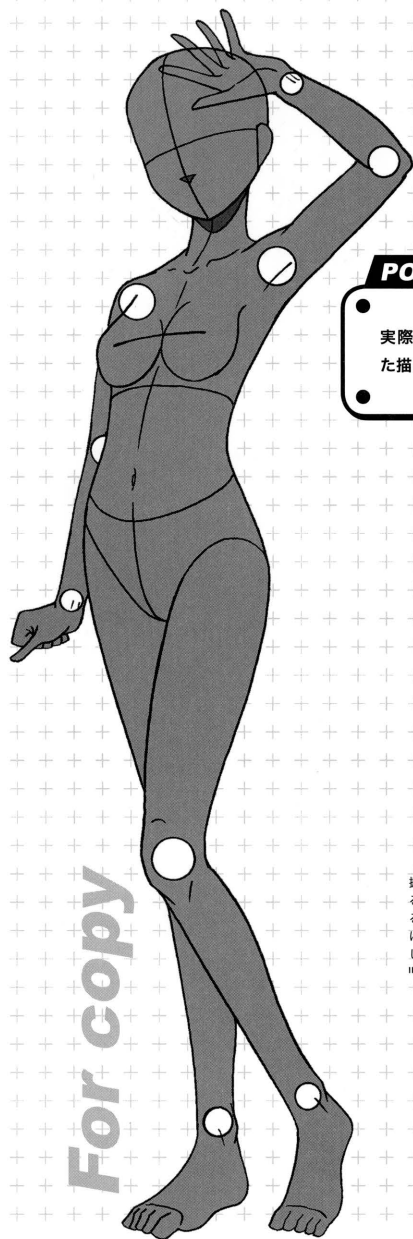
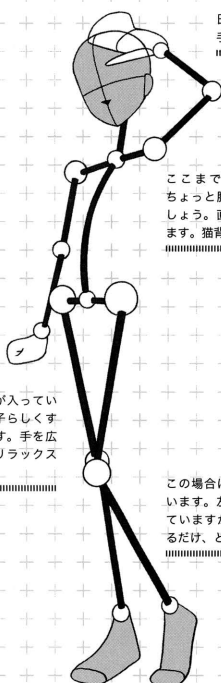
体育（体操着）・椅子座り２

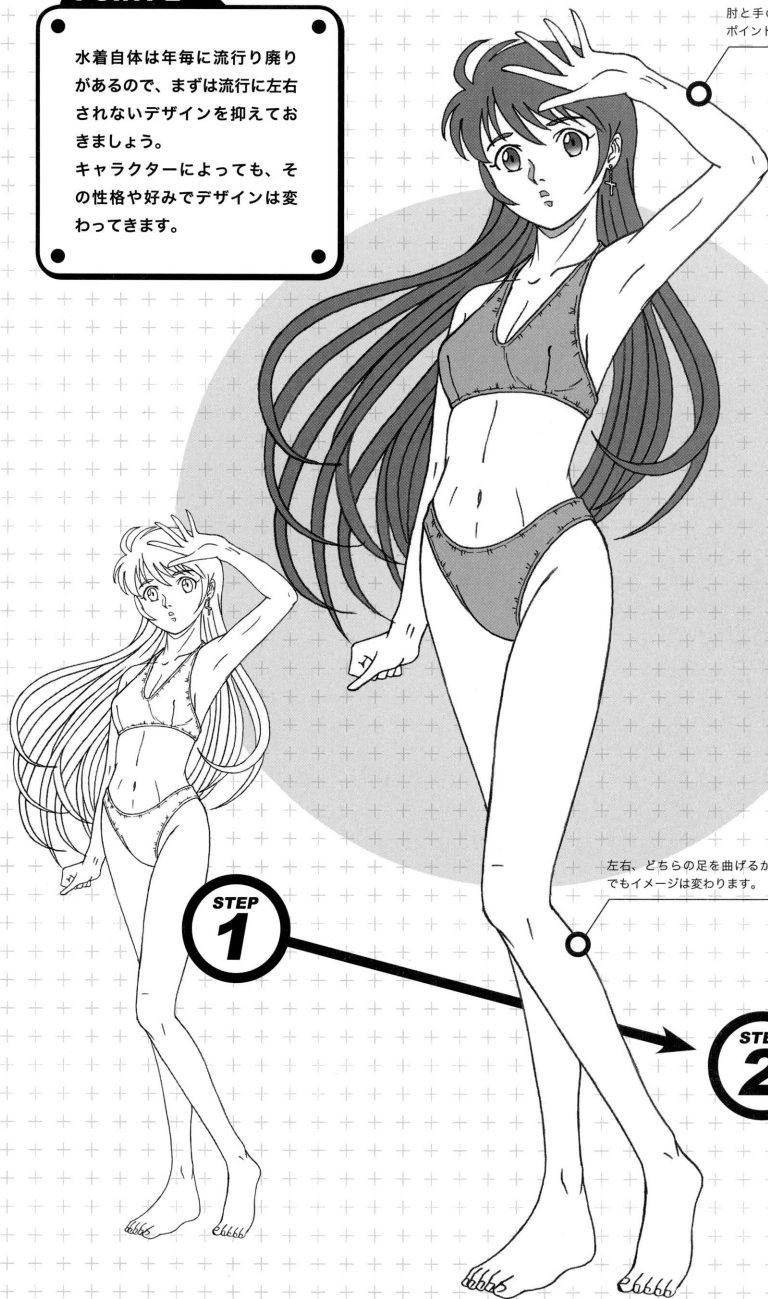
体育と言っても、いつも体育座りとは限りません。椅子に座ったポーズも描いてみましょう。体操着自体はオーソドックスなもので、襟と袖口は色を変えて下はブルマにしています。襟と袖の色を変えるのはTシャツと区別するためですが、布地自体の厚みを描き分ける自身があれば白のままでもいいでしょう。

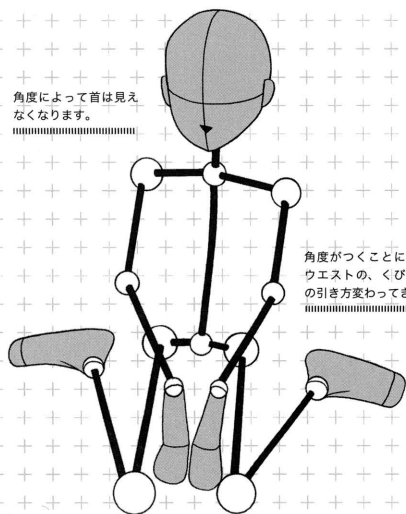
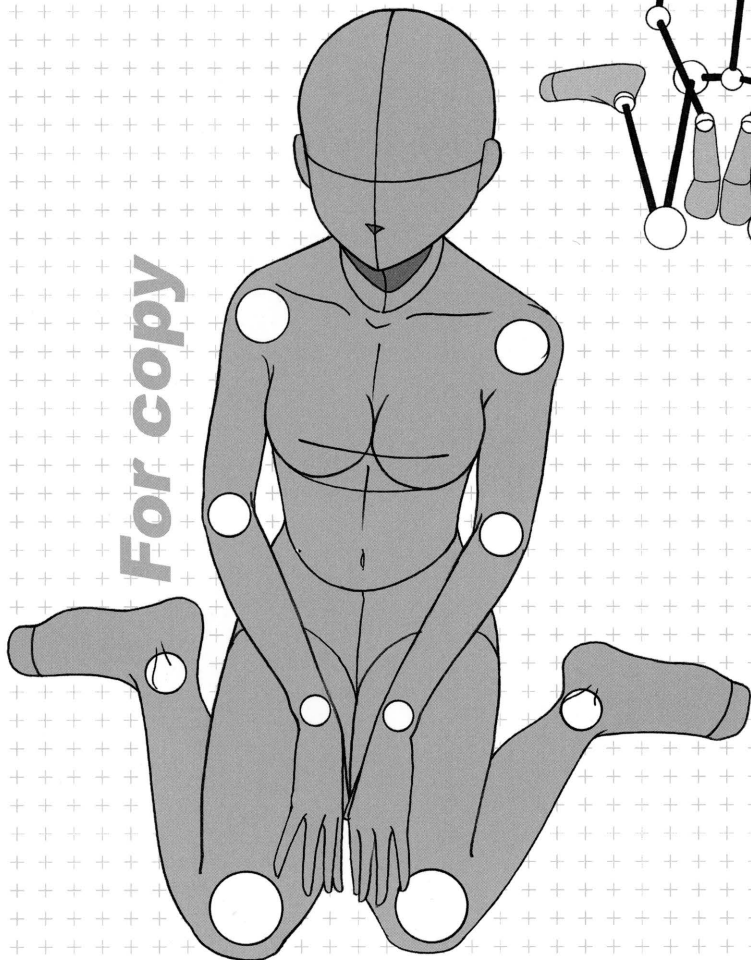
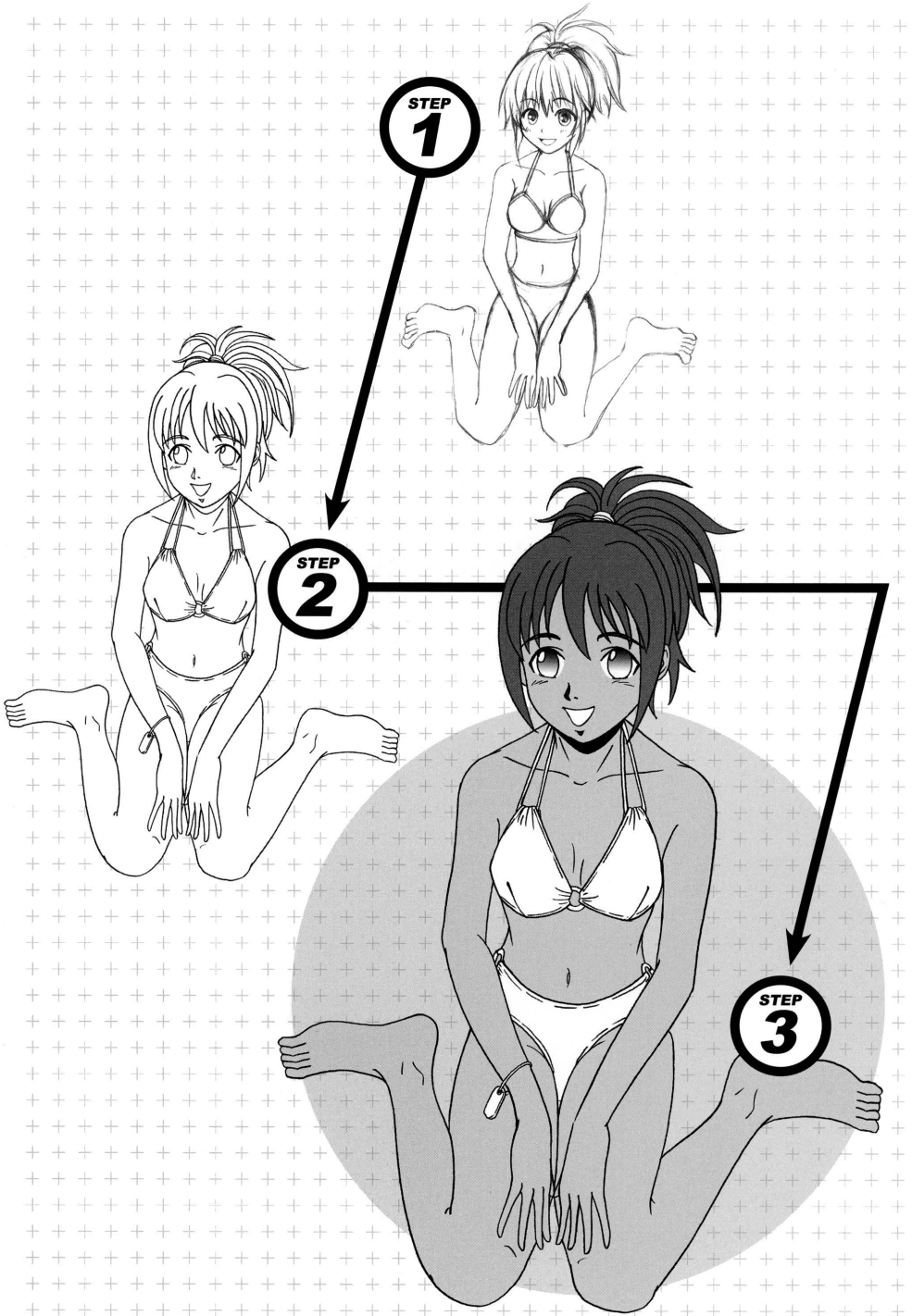
履物は特にこだわりがなく、安物のスニーカー運動靴の方が学生らしく、いかにも体育の授業という感じがします。胸の名札は外せません。前以てクラスや名前を設定しておきましょう。
このポーズ自体は別に体操着用と言ったものではなく、女の子らしい、また色気のあるポーズとして様々に使えます。他のコスチュームでも描いてみましょう。

POINT

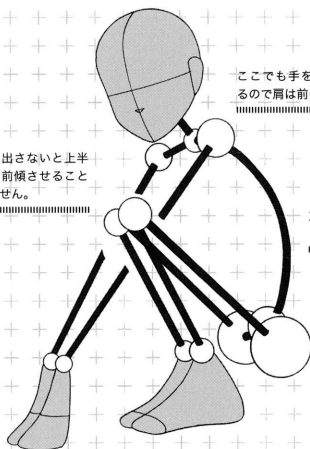
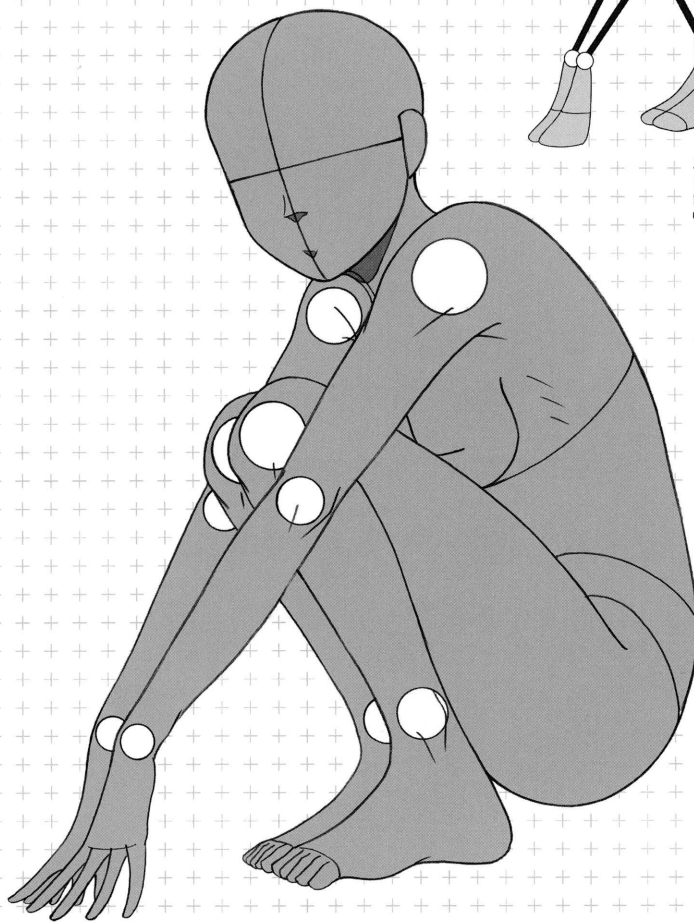
ちょっと色気のある座り方です。当然、女性キャラクター用のポーズです。

体育（体操着）・椅子座り２

水着立ち

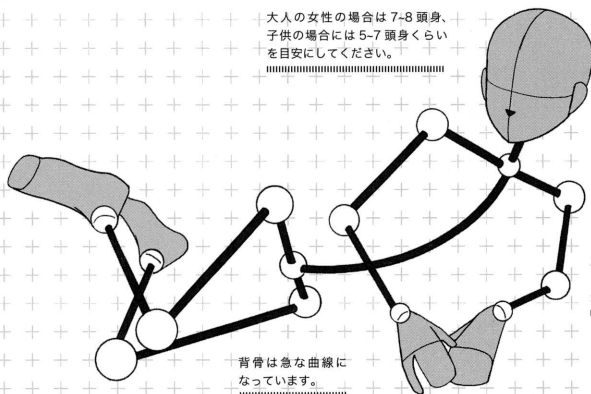
女の子がメインの作品で、男性向けのゲーム、マンガ、アニメの場合、水着や下着姿は必ずと言っていい程、出てきます。
木偶人形は勿論ですが、体のデッサンがモロに出てくるので、輪郭や筋肉のつき方等を常に意識しなくてはいけません。しかし、筋肉ばかりに拘ってしまうと、女の子の体の柔らかさや細かさがおかしくなってしまうので、胸や腰のカーブは注意して線を引くようにします。
その場面やシーンによって、ポーズは異なってきますが、こういったコスチュームの場合は日差しや夏らしさ、そして極端なところで異性の視線を意識したという、わざとらしいくらいのポーズを考えるといいでしょう。日常の自然な動きよりも、多少なりとも作ったポーズの方がいいとも言えます。

水着立ち

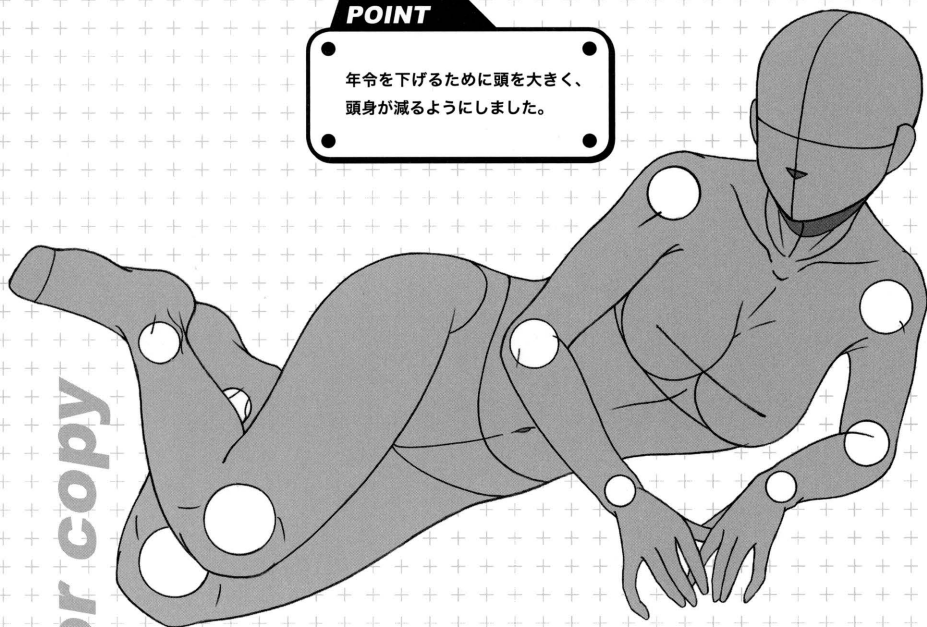
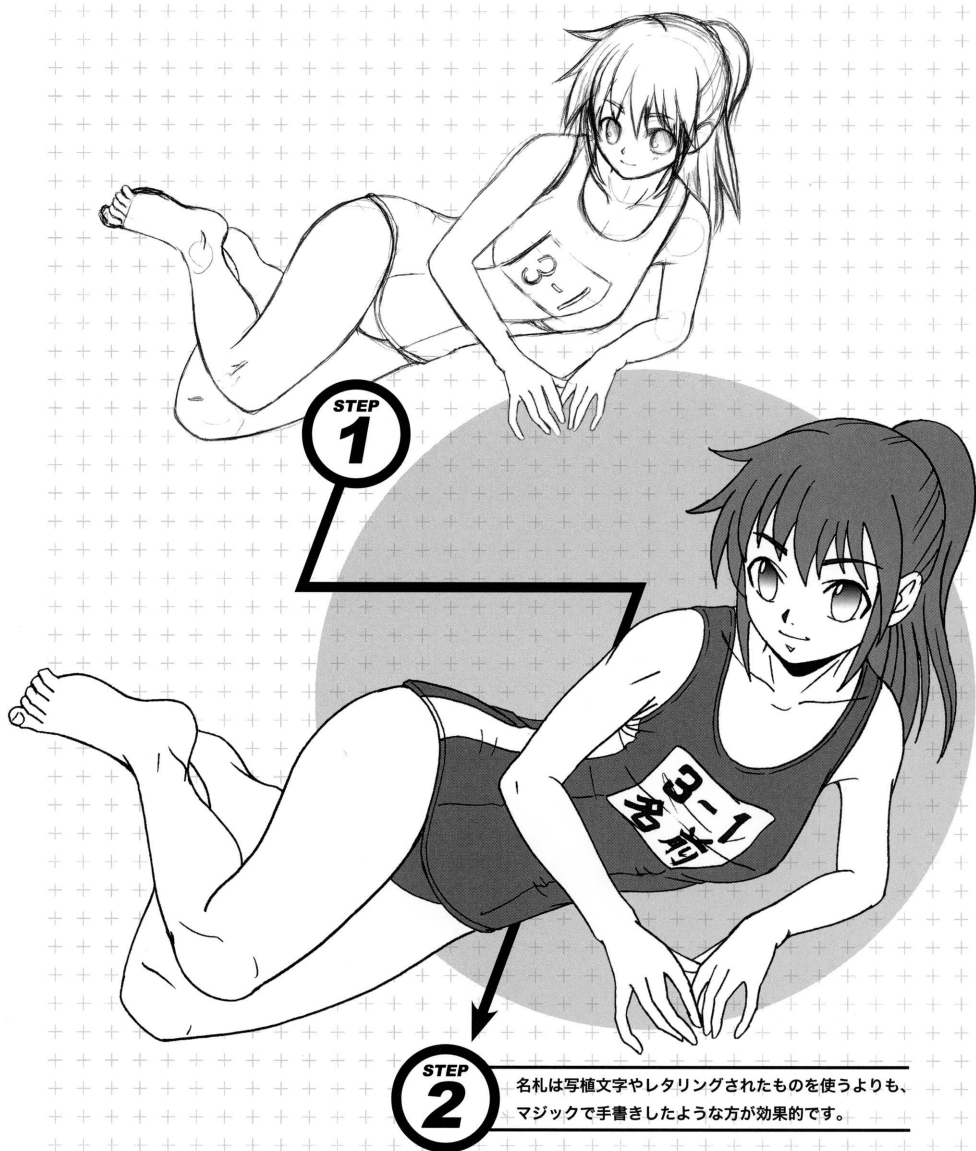
POINT-2
水着自体は年毎に流行り廃りがあるので、まずは流行に左右されないデザインを抑えておきましょう。
キャラクターによっても、その性格や好みでデザインは変わってきます。
肘と手のひらの捻りがポイントです。
左右、どちらの足を曲げるかでもイメージは変わります。
STEP 1
STEP 2

水着・座り 1

女の子が登場してくるアニメやゲームでは必ずと言っていいほど水着シーンが描かれています。ストーリーを進めていく上で夏になると、海、プールという素材は手っ取り早くイベントやストーリー展開がしやすく、一見安易にも思われがちですが逆になくしてしまうとメリハリも少なくなってしまいます。
基本的には学校ではスクール水着ですが、海や臨海学校、キャンプなどでは活発系のキャラクターはビキニなどのセパレートタイプ、ヒロインや大人し系のキャラクターはワンピースの水着を着させます。ビキニもワンピースも実際には毎年のようにデザインが変わり、流行り廃りもあり、デザインは難しいのですが、模様を付けずシンプルな形にしておけば、さほど問題はないでしょう。ただし、ビキニの場合、ウエストのラインはワンピースと違って、そのまま肌にもなるので体が硬くならないように、柔らかな線になるように注意してください。

水着・座り 1

水着・座り２

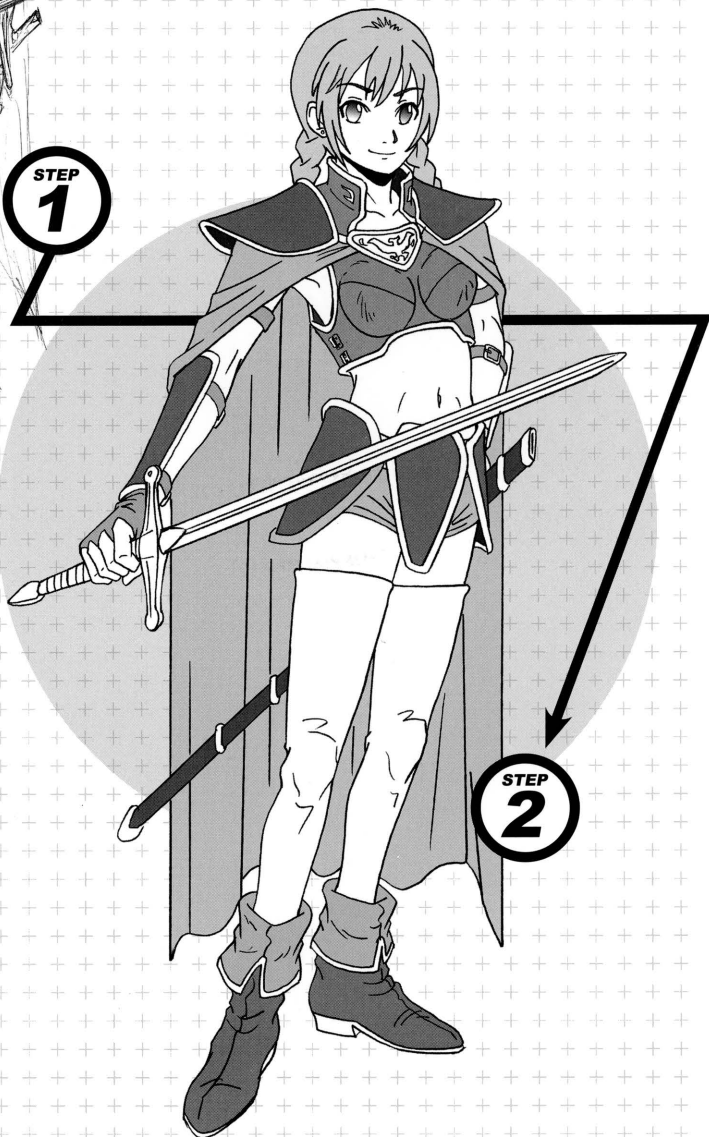
水着自体の種類は沢山ありますが、マンガ、アニメで学校を舞台にしていると基本はスクール水着となります。スクール水着自体は、ごくごくシンプルなワンピースで、ハイレグでもなく、胸元も広く開いていることもなく、濃い紺色一色で学校名か名札とメーカーの刺繍があるくらいです。デザインというほどのアレンジは必要なく、せいぜいサイドにラインを入れるくらいでしょうか。
特定の作品のファンではそれもダメと言われてしまうかもしれません。

水着・座り2

水着・寝転ぶ

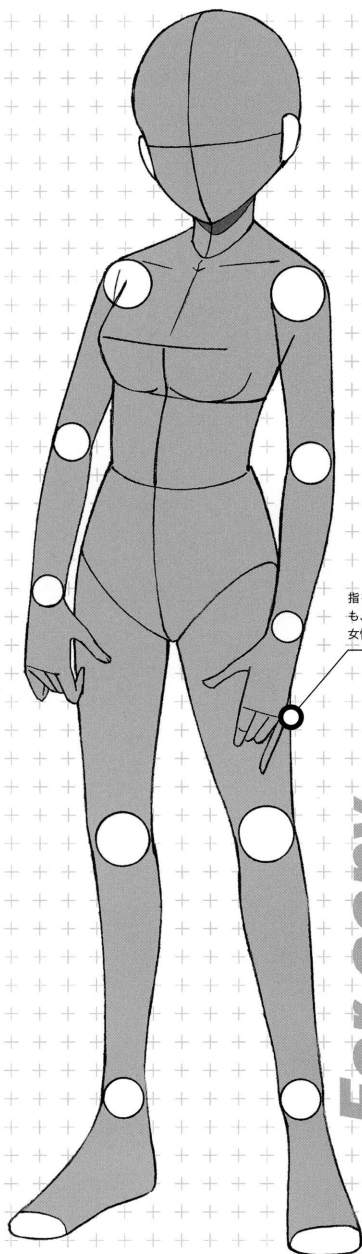
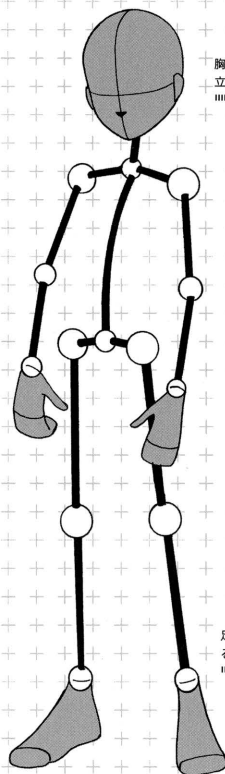
基本的にスクール水着は紺色がほとんどですが、ゲームやアニメ的には変化が無くなってしまうので、サイドに白いラインを入れて単調にならないようにしています。また胸一面に手書きの名札(クラス名と名前が入ったもの)を入れることで、よりらしさが出てきます。
実際には、水着にまで名札を入れることは少ないのですが、あえて、ユーザーや視聴者に分かりやすく、かつ好まれるようにするために入れてみることがあります。ポーズはスクール水着としてはらしくない、ちょっと色気を出したものになっています。腰を捻り左右の足は揃えないで、わざと崩しています。

水着・寝転ぶ

名札は写植文字やレタリングされたものを使うよりも、マジックで手書きしたような方が効果的です。

ゲーム系・RPG の剣士 (西洋風)・立ち

ゲームのキャラクターの中で格闘物と並んで人気の高い RPG 系のキャラです。
一般的に中世ヨーロッパを舞台にした作品が多いのですが、実際にはこのような鎧や剣は使用されていません。中世と言っても、大体 13~15 世紀くらいを差しているのですが、日本では特定のゲームや「ロードス島戦記」などのアニメの影響が大きく、大体こう言ったデザインが中心となっています。

特徴としては胸周りと腰周りは固い材質のものでガードしていますが、お腹や脚などは結構むき出しで肌を露出しています。更に肩当などは幅広く大きく取って、シルエット的に勇ましく、格好よく見せるのが基本です。キャラクターによってはマントとも必需品で馬に乗った時や振り返った時などにはためかせたりして場面転換の演出に役立てたりします。ブーツは皮製ですが、ちょっと大きめにして、動きを分かりやすくし、シルエット的に安定感を出しています。

ゲーム系・RPGの剣士(西洋風)・立ち

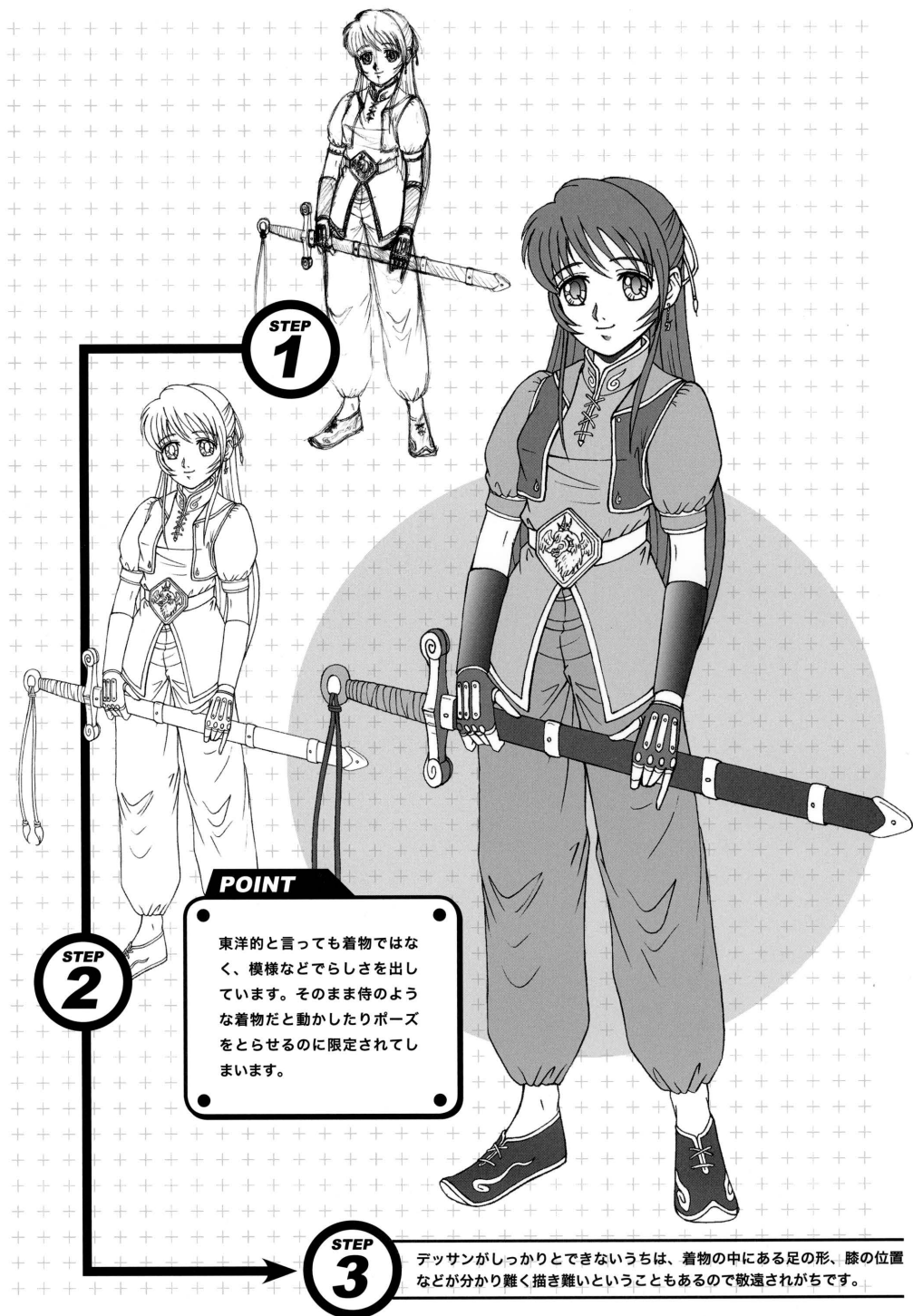
ゲーム系・RPG の剣士 (東洋風)・立ち

ゲームの中に登場してくるキャラクターにおいて、女の子の戦闘系となると中国拳法風のものが数多くあります。ここではあえてそれに剣を持たせて、東洋風の剣士といったものを描いてみました。
東洋風となると着物を連想してしまいますが、アニメの場合では着物だと動きが限定されてしまうので、和洋折衷のズボンタイプのようなものが良くデザインされます。
性格の設定として、芯の強い固い意志を持ったキャラクターは、両足でしっかりと立ち、曲線の少ない直線的なポーズをとらせます。

ゲーム系・RPGの剣士(東洋風)・立ち

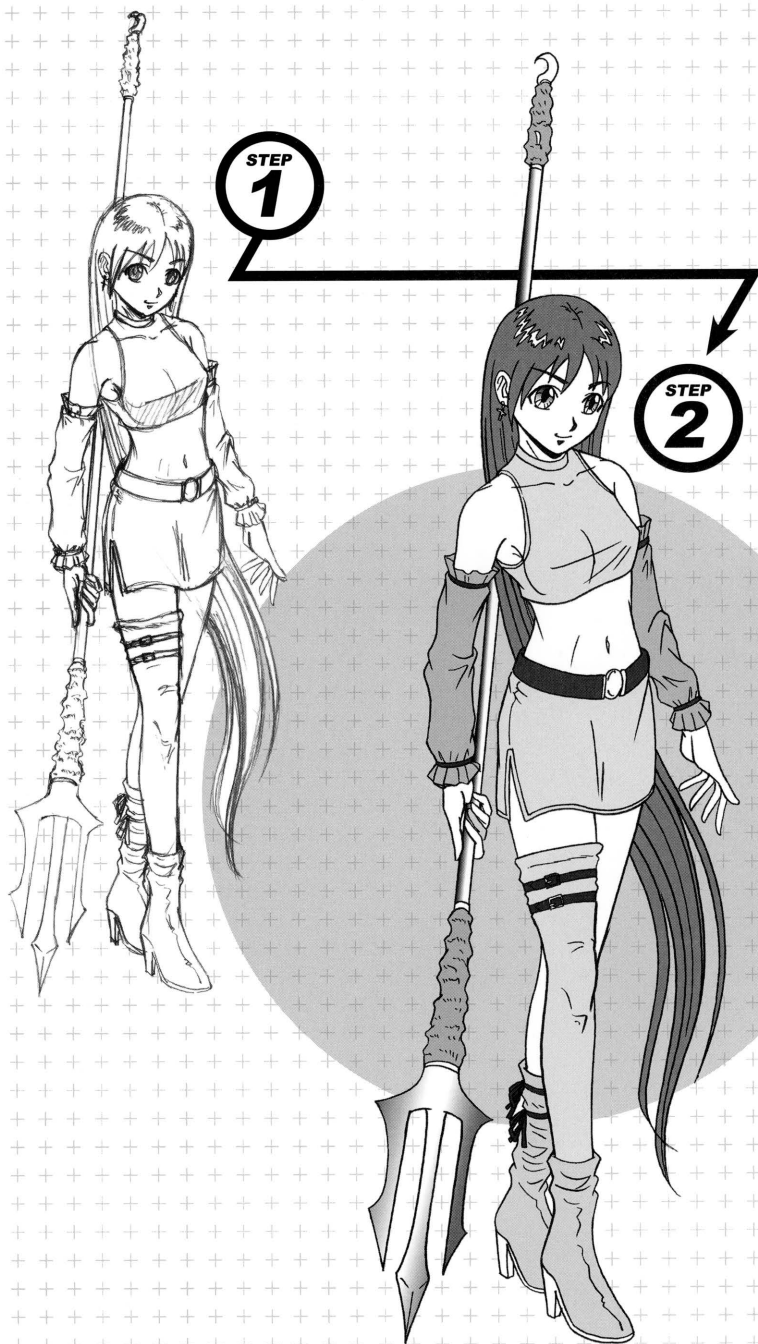
POINT

東洋的と言っても着物ではなく、模様などでらしさを出しています。そのまま侍のような着物だと動かしたりポーズをとらせるのに限定されてしまいます。

STEP 3

デッサンがしっかりとできないうちは、着物の中にある足の形、膝の位置などが分かり難く描き難いということもあるので敬遠されがちです。

ゲーム・アニメ系・武器を持ったキャラクター・立ち

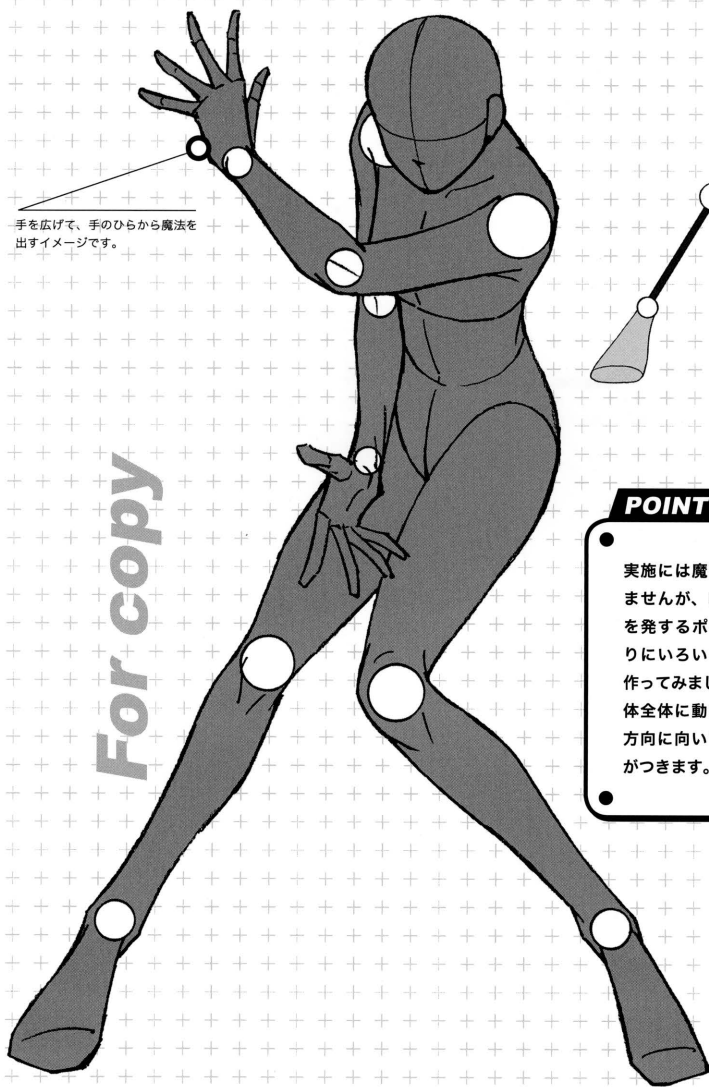
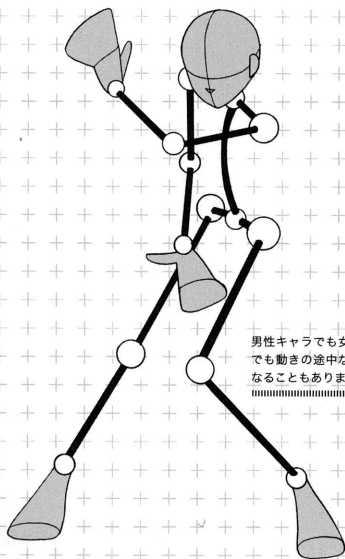
女の子と言えども作品によっては武器を持って登場してきます。単純な立ちポーズと違い、最初から手に持ったポーズというものを針金や木偶の状態から想定しなければいけません。武器自体は作品やキャラクターによって変わるので、これだと言うものはありませんが、攻撃する部分がどちらに付いているかによって手の持ち方に気をつけなくてはいけません。基本としては親指の先が向いている方が、それに相当しますが、重さもあるので下向きに持つようにした方が良いでしょう。
失敗するパターンとしては、この重さを重視して片手で軽々と武器を持ち、重さを感じさせないようなポーズにしてしまうことが多いようです。

ゲーム・アニメ系・武器を持ったキャラクター・立ち

格闘魔法系

ゲームの RPG の世界では、ファンタジーを基本とし、独特の世界観を持った作品が多く、デザイナーの数だけ種類があります。戦士や剣士は、だいたい似たデザインになりがちですが、格闘や魔法を扱うキャラクターは地域 (国) や宗教などで区別されることが多く、それぞれに特徴を持たせています。

逆に言うと、どれが良い悪い、好き嫌いかというのは人によって変わるものとも言えます。

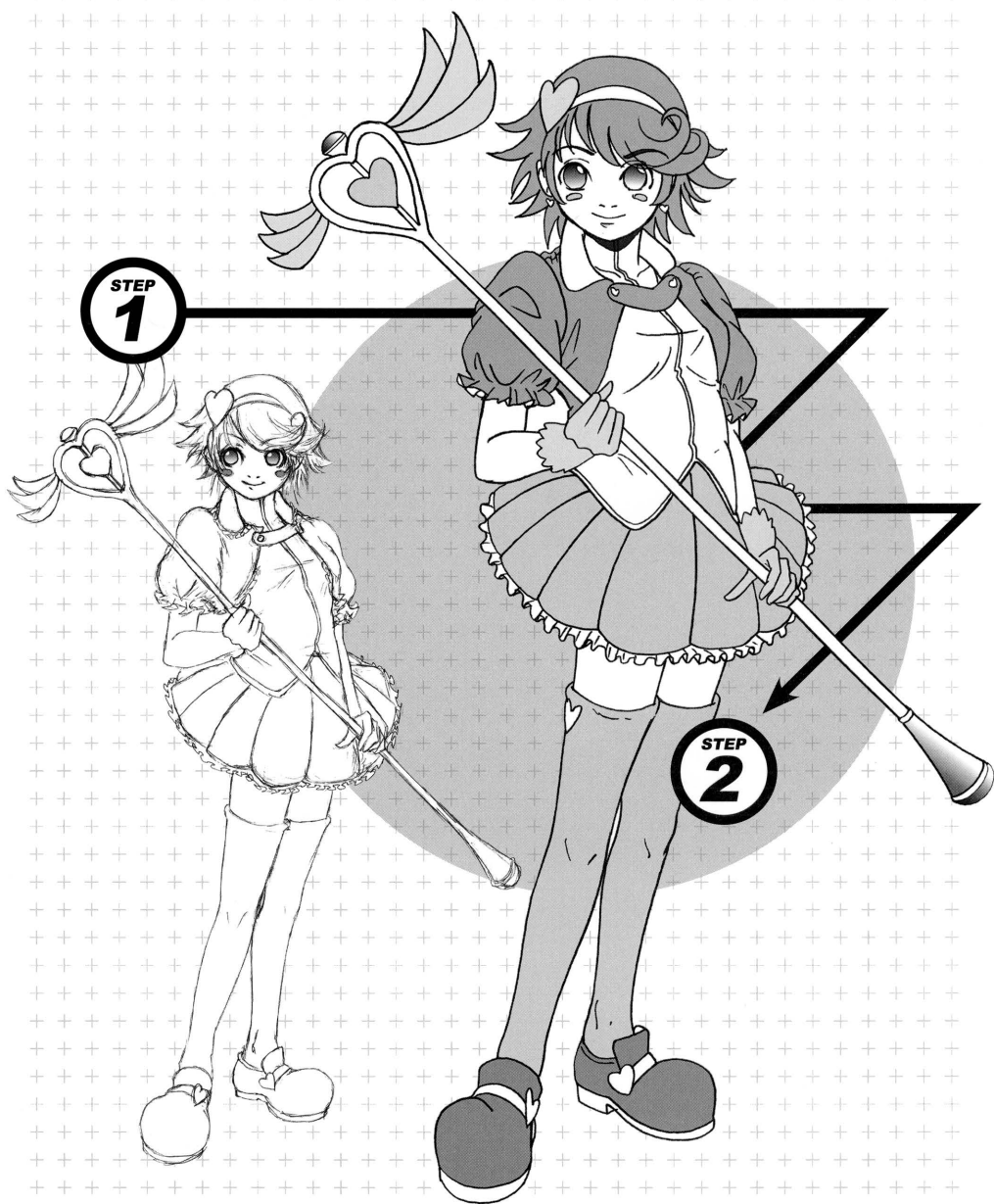
ただ、中国風とか法衣団など、慣れない内や資料が少ない時は、元になる好みのものをアレンジした方が、バランスがよくなります。

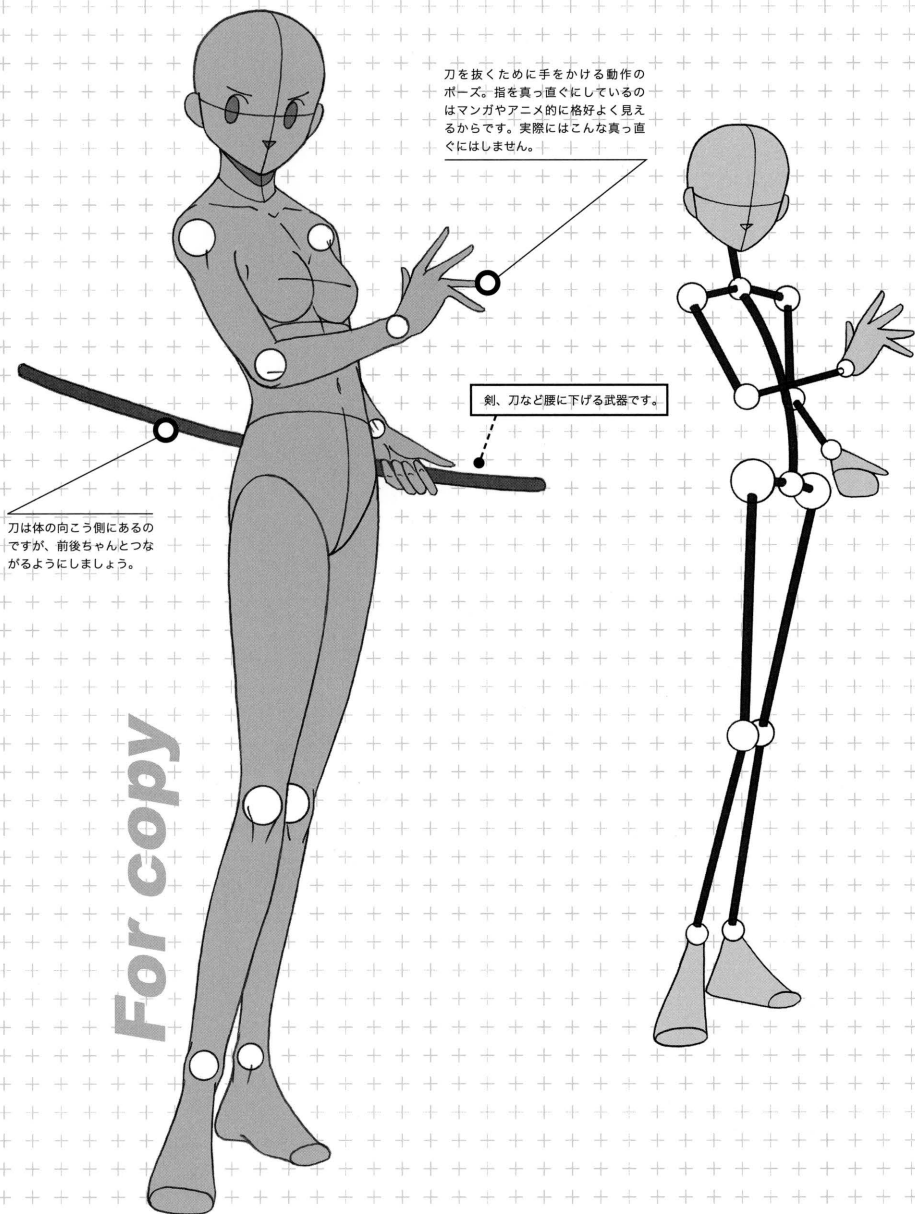
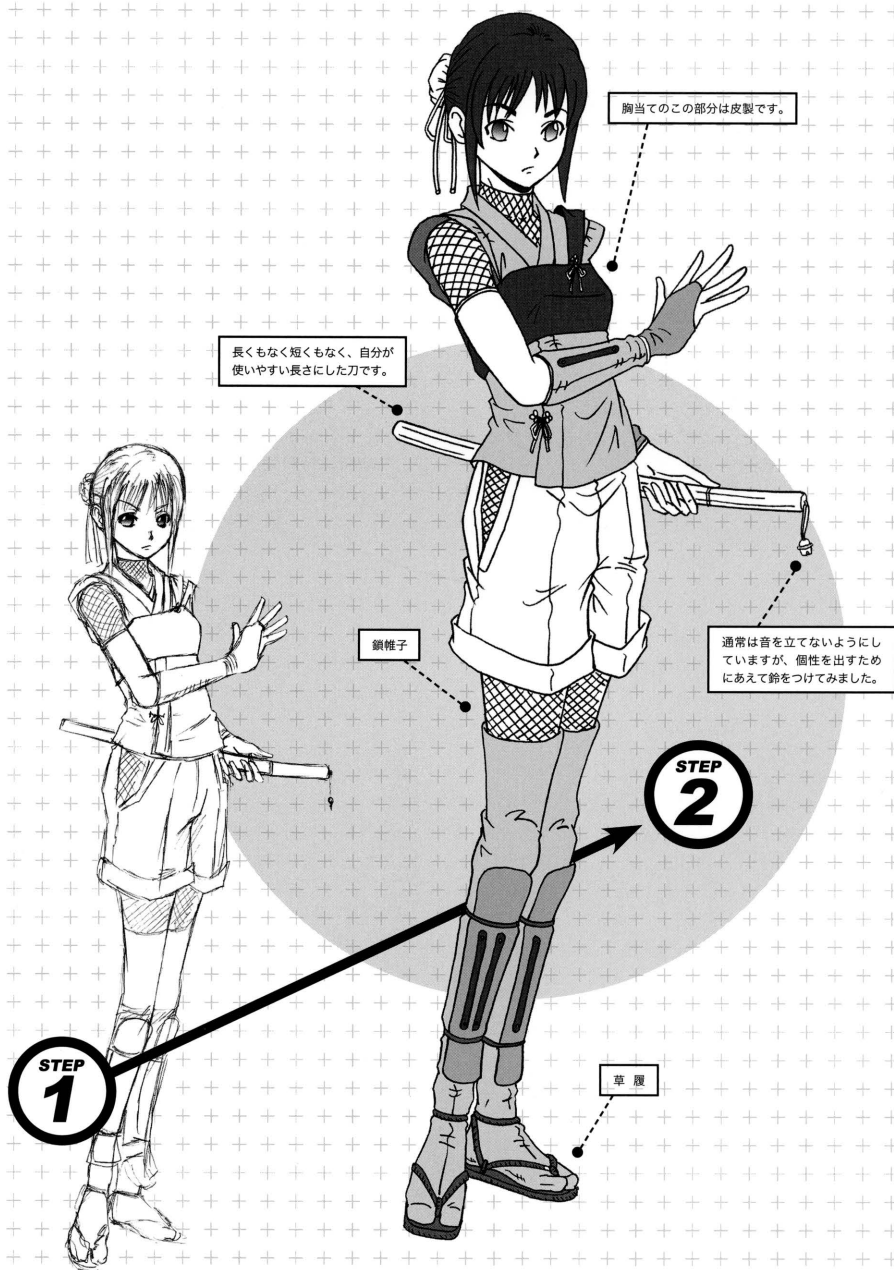
マントや長い裾の衣類は定番と言っていい程のデザインです。

格闘魔法系

中国風と西洋風が混ざったデザイン。上着とマントは色分けして、濃い色の方がいいかもしれません。もしくは白を基調にするなどにします。

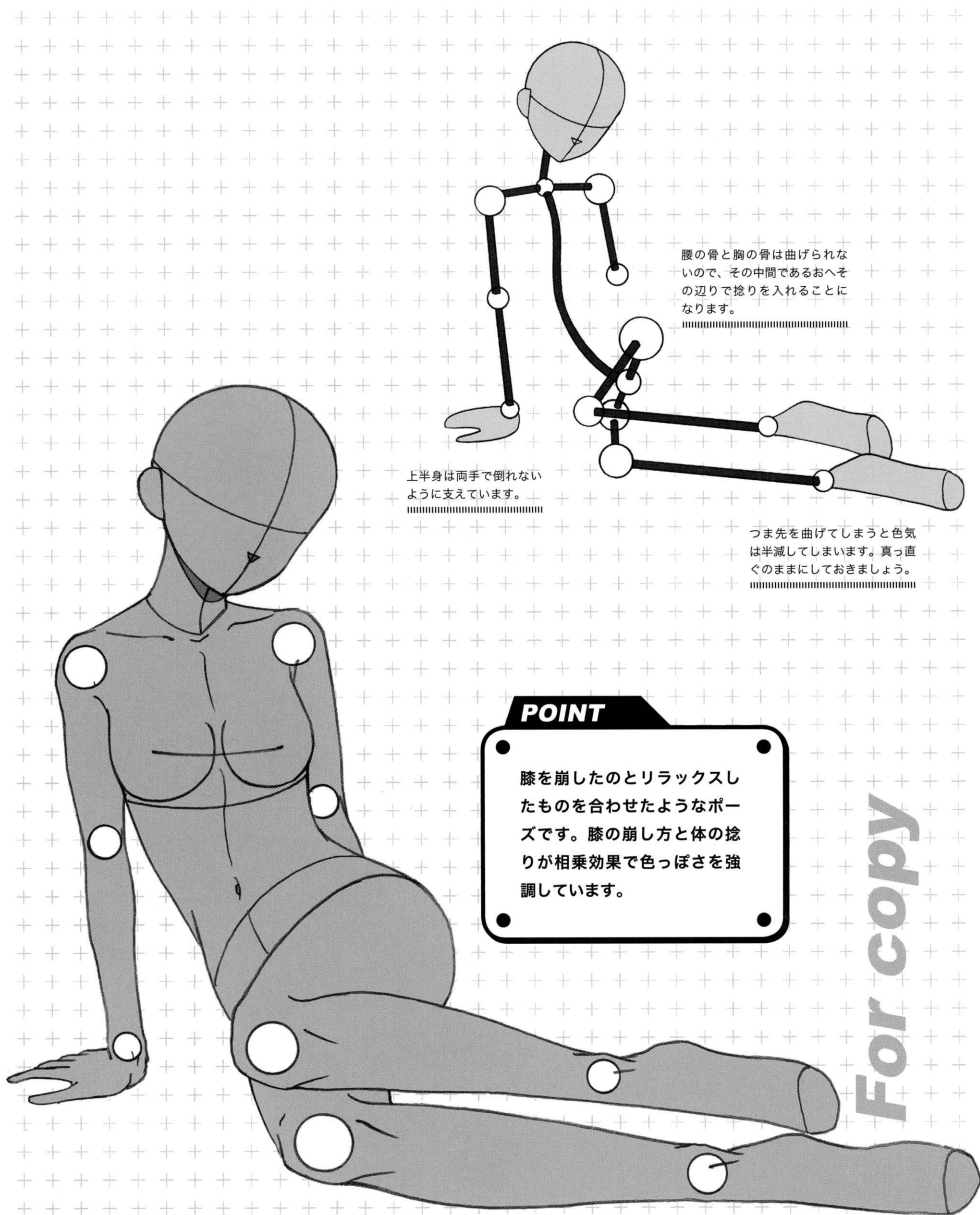
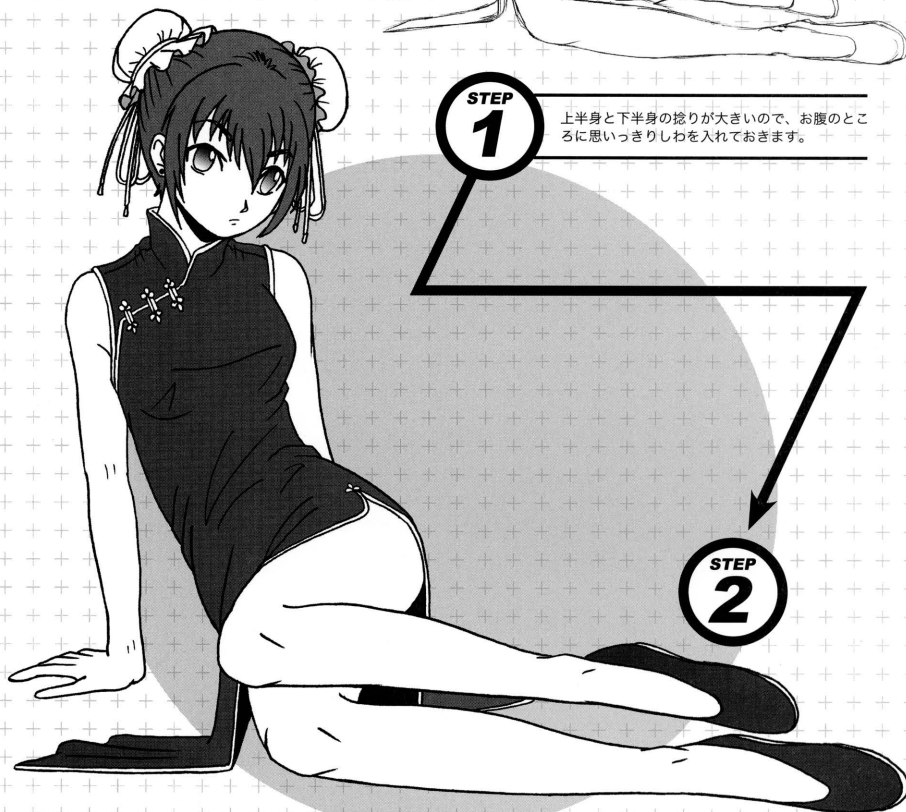
魔法少女

魔法を使う少女は、その世界観によってデザインは左右されてしまいますが、神話や宗教絡みでなければ女の子らしさを強調したデザインが多く、ある意味でお伽話世界や国のイメージに近くなっています。魔法を使う時の道具は重要で、杖、カード、コンパクトなどが出てきますが、正直これらは昔からおもちゃメーカーとのコラボレートでと言いますか、スポンサーとの兼ね合いで生まれてくるものです。ベースとなるものも月とか花など女の子らしさを基にしているものが多く、できるだけロマンチックになるようなものを選びます。
作品の対象年齢にもよりますが、肌の露出が多いか少ないかで両極に分かれる傾向にあり、制作者の予想外のところでファン層が生まれたりもします。

魔法少女

ゲーム系・RPG 和風忍者キャラ・立ち

硬派な RPG では純粋に黒装束の忍者にしていますが、家庭用ゲーム機の普及に伴い、女の子 (くの一) のデザインもマンガアニメよりのキャラクターが数多く登場してきました。基本的な装備自体は周到しつつも、如何に可愛く見せるか工夫が凝らされています。洋風の RPG より肌の露出は少なくなっていますが、ノースリーブやショートパンツのような格好でわりと年齢層は低く見せるようになっています。

ゲーム系・RPG 和風忍者キャラ・立ち

ゲーム・アニメ系・チャイナドレス・座り

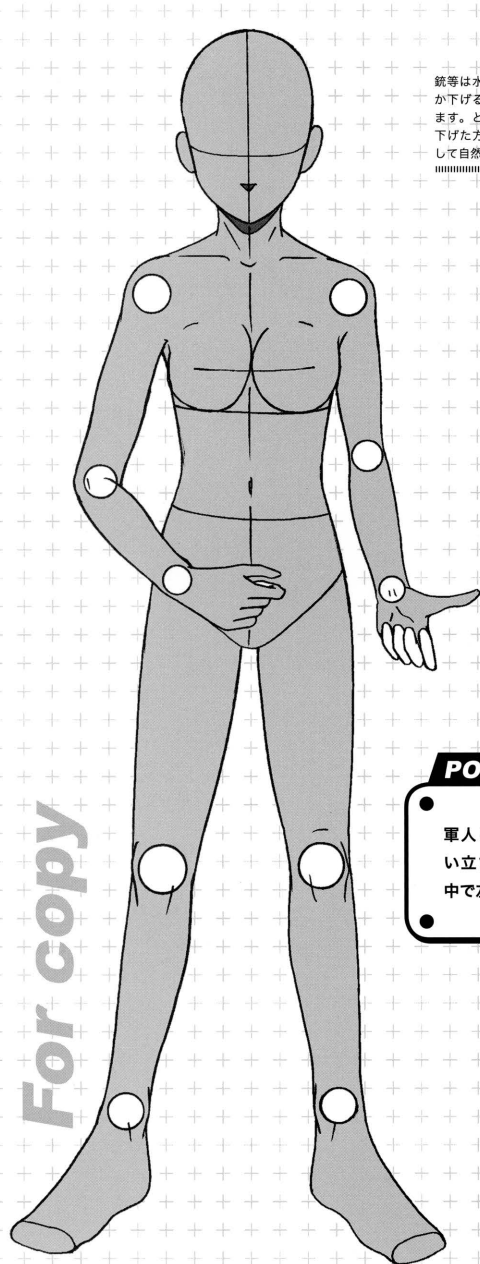
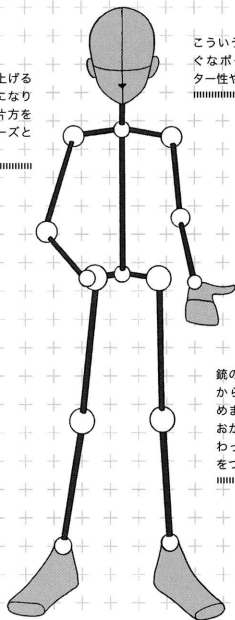
無国籍な作品が多い中、一目で中国系とわかるチャイナドレスはゲームやアニメでは欠かせないキャラクターとなっています。チャイナドレス自体ミニからロングまで、またノースリーブや半袖と様々なデザインがあります。これは何もゲームやアニメだけではなく、現実に中国でもレストランのウエイトレスや綿入れの様な実生活に密着した古典的なものまで、何百というデザインがあります。

現実でも架空の世界でもサイドのスリットは基本ですが、アニメではやわらかい生地で脚を露出しやすくなっています。靴はローヒールというか、ペッタンコのいわゆるカンフーシューズタイプが多く、ハイヒールは水商売系か年令の高いキャラクターとなっています。頭の髪をまとめた飾りはゲームのストリートファイターから流行ったもので、あまり一般的とは言えませんが、日本での認知度は高いと言えます。

ゲーム・アニメ系・チャイナドレス・座り

軍服・近未来

軍服と言っても、その種類は古代から現代、そして未来（SF を含む）まで、それこそ星の数程考えられますが、アニメやマンガでよく登場してくるパターンとしては、近未来での地球連邦軍という名称に代表されるようなデザインでしょう。
宇宙戦艦やロボット兵器が多く登場してきますが、基本的には戦闘用という感じではなく、制服と言った方がイメージに合います。デザイン自体は、詰め襟形が主流で、現代のものと同等か、少し古いデザインをシンプルにしたような感じです。
襟、袖、ブーツ、そして縁取りに濃い色を配置し、アニメーションの動きを目立たせるようにしています。

軍服・近未来

軍服オリジナル -1

ゲームでは、特に PRG 等ではオリジナルな世界観が設定されていることが多く、その中でも西洋のファンタジーなどの中世の要素・素材がよく用いられます。これはドラゴンとかゲーム向きの設定が多いためでもありますが、数多くの作品が作られる中で、そのデザイン要素は現代と近い設定でも取り入れられてきました。現代のものだとリアルなデザインになりがちになりますが、明確に国や種族の違いを現すには、ファンタジー要素を取り入れると描きやすいのです。東洋と西洋だけだと分かりやすい反面、偏見が入ってしまう問題点も出てくるので架空の方が良い場合もあるのです。

軍服オリジナル -1

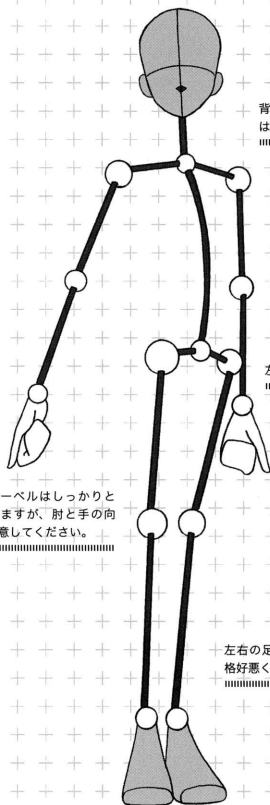
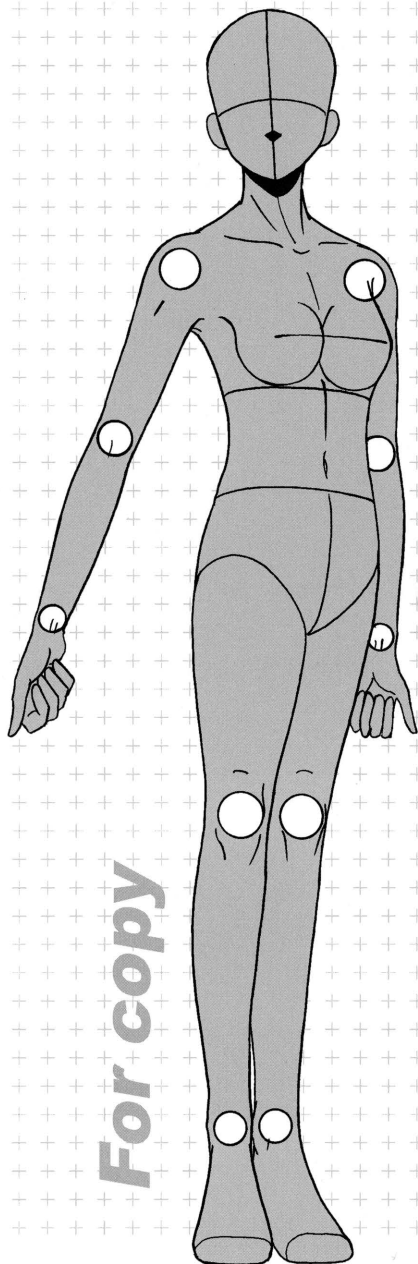
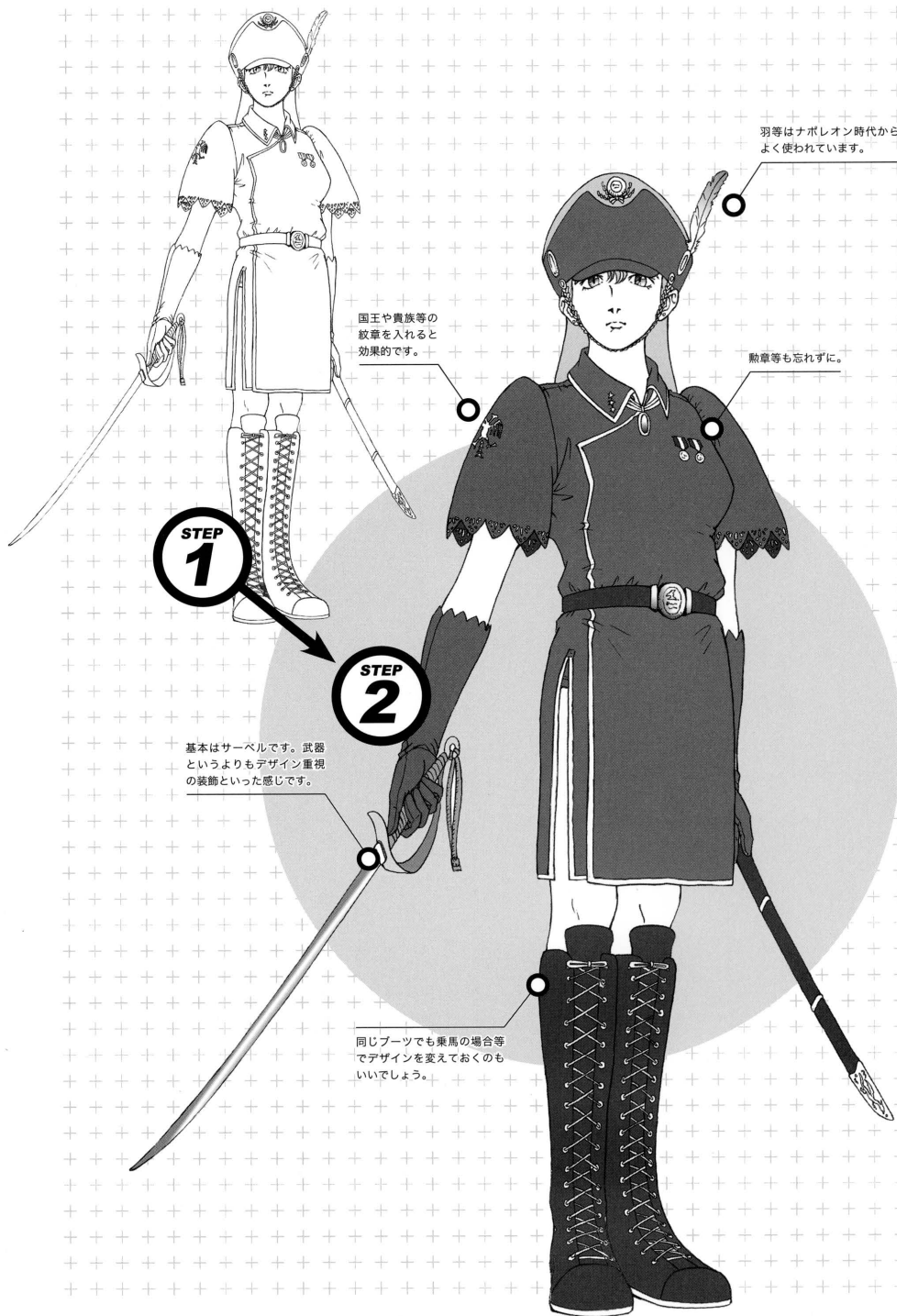
最近では耳が尖っていてもエルフとは限らず、単純に人種や種族の違いとして用いられるようになってきました。
POINT-2
軍服、制服系のデザインはバッヂや校章等の装飾品に気をつけるとそれらしくなります。
コスチュームやキャラの他にメカや銃等のデザインに注意してください。
POINT-3
細部のデザインよりも全体のシルエットをイメージしてから描き込んだ方がいいでしょう。

軍服オリジナル -2

一口に軍服と言っても、戦闘用だけが軍服ではありません。日常のコスチュームと同じく礼服もあります。式典等で着るための服以外にも、それを取り仕切る騎乗兵や親衛隊といった普通とは違う軍人がいます。

これは、例えば、「頭(かしら)右!」とか「掲げ銃(つつ)!」等の号令をかけた直後の隊長のポーズです。
こういった資料は殆どないのですが、戦争映画等では時々出てきます。見る機会があったらしっかりと覚えておくようにしましょう。

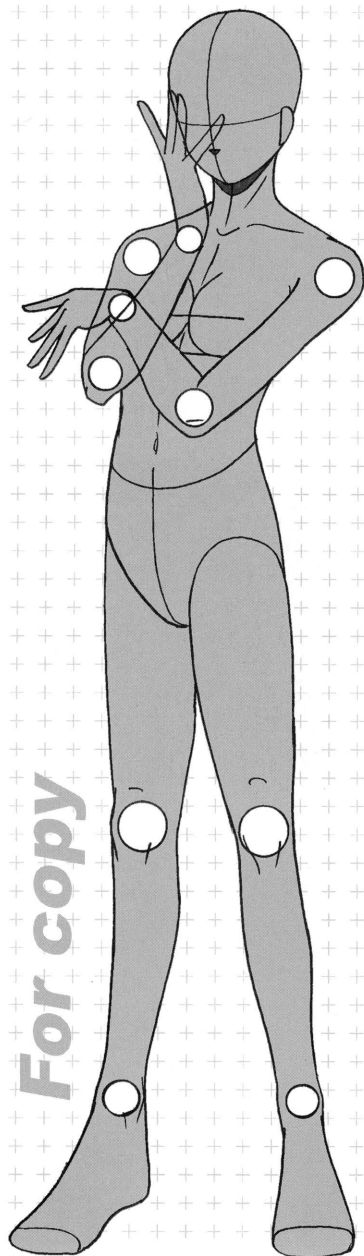
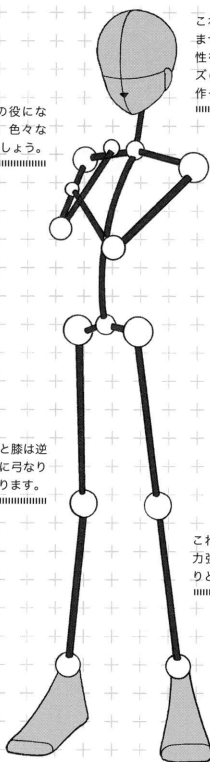
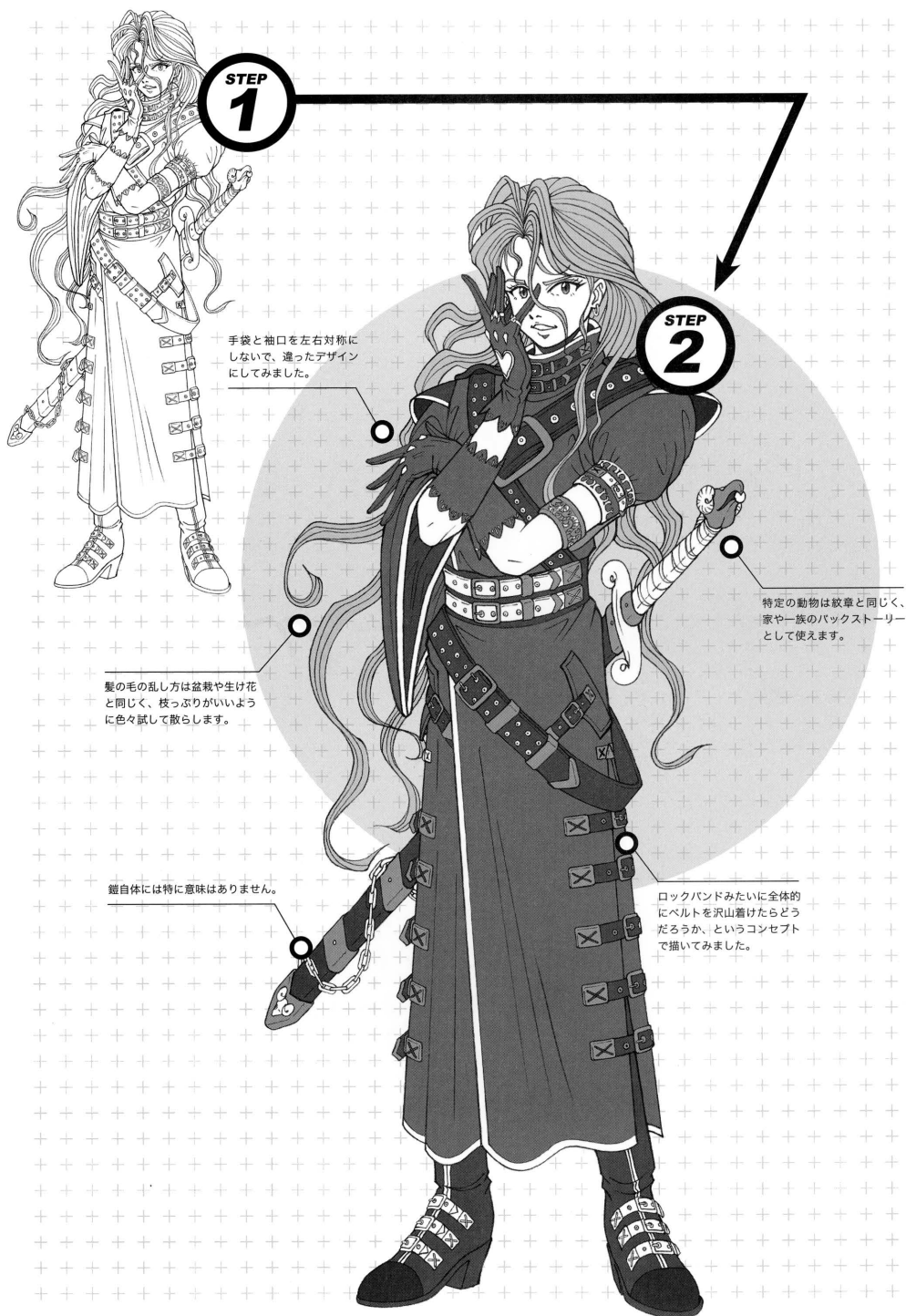
軍服オリジナル -2

羽等はナポレオン時代から
よく使われています。
国王や貴族等の
紋章を入れると
効果的です。
勲章等も忘れずに。
STEP 1
STEP 2
基本はサーベルです。武器
というよりもデザイン重視
の装飾といった感じです。
同じブーツでも乗馬の場合等
でデザインを変えておくのも
いいでしょう。

軍服オリジナル -3

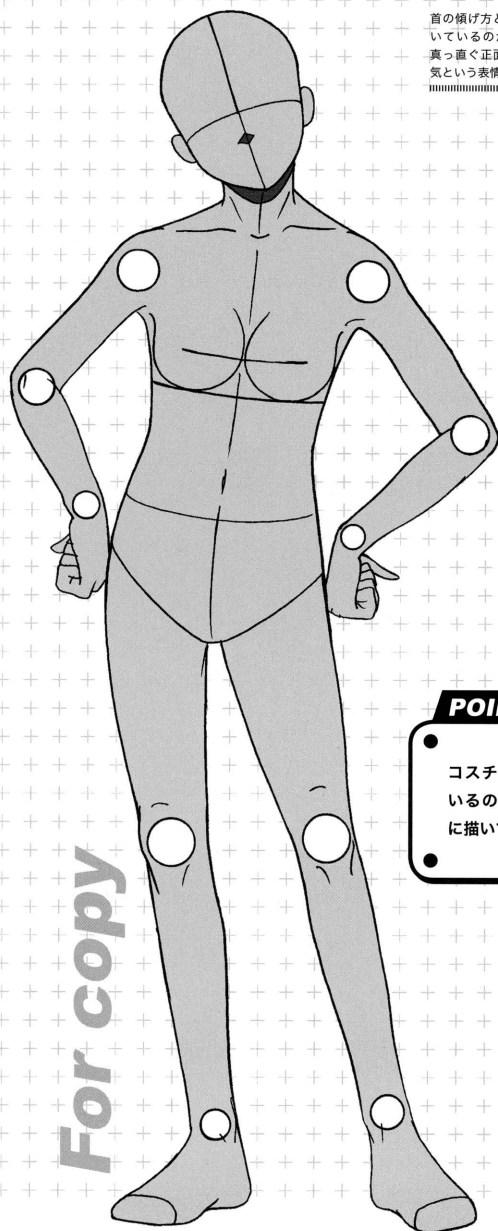
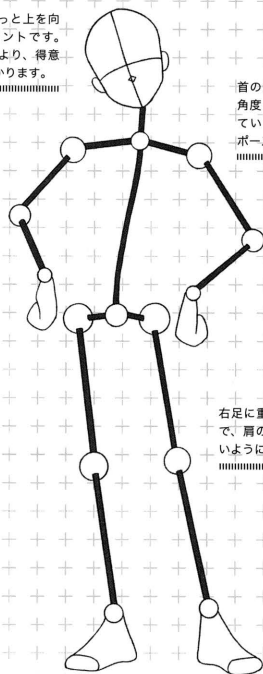
軍服というよりもRPGの敵キャラというイメージになっています。これは勉強方法とか発想方法の練習としてデザインしたものです。その練習方法は、既存の作品のキャラクターデザインを自分の世界観とコンセプトで作り直してみるということです。例えば、風の谷のナウシカで、トルメキアのクシャナは自分の作品だと「どういう風にデザインするだろうか？」という発想でデザインしていく訳です。

デザインの基本としては、必ず作品全体のバランスを考えて、敵対する仲間、国や種族の違いが分かるようにします。この練習方法なら、単体だけでもやってみていいでしょう。但しキャラが決まっているだけに性格や個性もちゃんと考慮しなければいけません。

軍服オリジナル -3

STEP 1
STEP 2
手袋と袖口を左右対称にしないで、違ったデザインにしてみました。
特定の動物は紋章と同じく、家や一族のバックストーリーとして使えます。
髪の毛の乱し方は盆栽や生け花と同じく、枝っぷりがいいように色々試して散らします。
鎧自体には特に意味はありません。
ロックバンドみたいに全体的にベルトを沢山着けたらどうだろうか、というコンセプトで描いてみました。

パイロット 1

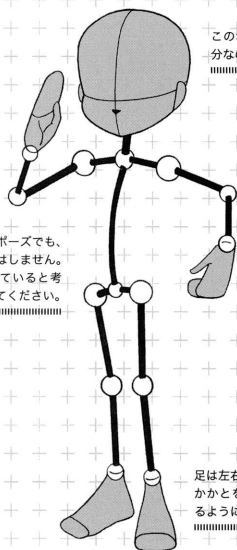
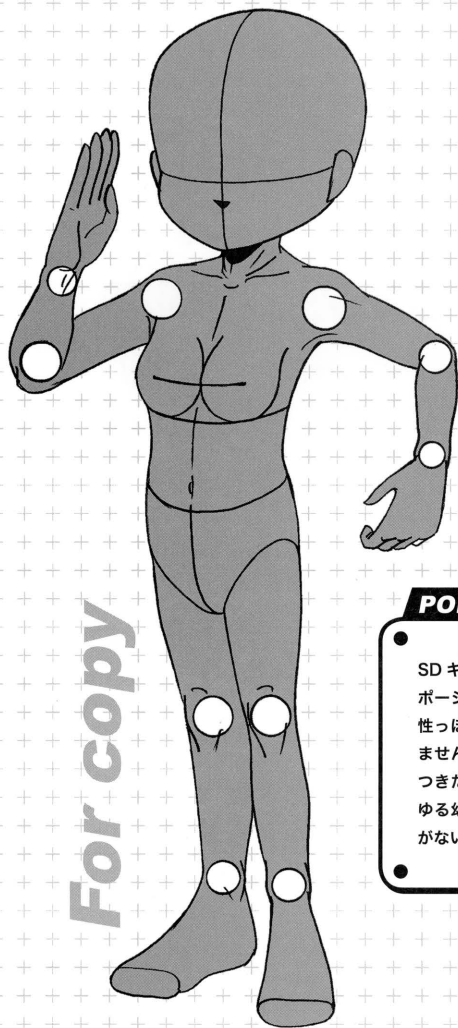
女性キャラメインの作品では、こういった特殊なコスチュームは滅多に登場してきませんが、逆に一部のファンの間では軍服プラス女の子という物も根強い人気があります。
これはパイロットスーツというより、飛行服といった方がしっくり来る、旧日本海軍の物です。現行のパイロットスーツとはかなりデザインが異なっています。

他のコスチュームも同様ですが、古い時代の服装は全体的にゆったりとした作りになっています。又、当時は空軍というものは無く、海軍航空隊と陸軍航空隊に分かれていて、それぞれデザインも違っています。
ポーズ自体は腰に手を当て、得意気になっている典型的なS字のポーズになっていて、片足に重心が乗っています。

パイロット 1

POINT

時代物、年代物のデザインの特徴は、全体的にゆったりとしたシルエットにすることです。スリムで体のラインにぴったり合うデザインは現代的になります。

パイロット・SD キャラ (航空自衛隊)

一昔前にはパイロットなどは女の子には無縁の職業で、これを主人公にするだけでも面白い設定なったのですが、現在では、以前は考えられなかったような分野にまで女性が進出してきています。作例のような自衛隊のパイロットも同様で、流石に戦闘機はまだですが、輸送機には既に存在しています。実在の組織を素材として使うには、コスチュームやメカなどには正確さが必要となってきます。自分に興味の無いものであっても描かなければならなくなるのがプロの仕事です。そんな時のためにも資料をどうやって手に入れるのかの心構えをしておいてください。インターネットだけでは限界があります。
これは、いわゆる SD 化したキャラクターです。アニメーションではそれ程ないのですが、ゲームの仕事では必ずと言っていい程に SD 化したキャラクターを描くように発注があります。これは作品そのもののためではなく、マニュアルや宣伝用に使用するためです。固いイメージを和らげたり、親しみやすくしたりするために必要な作業になるのですが、キャラクターデザインの勉強にもなります。
通常、2~5 頭身で SD キャラを描きますが、それぞれのキャラクターが個性と特徴を持っていないと 2 頭身になった場合に全部のキャラが似通ってしまうのです。逆に言うとリアルタイプのキャラクターでも SD になった時のことを考えると、個別のキャラクターの特徴を意識できるようになります。

POINT

SD キャラになるとリアルな女性のプロポーションとはかなり違ってきます。女性っぽくなくなるのではと思うかもしれませんが、逆に SD の場合はリアルな体つきだとバランスが悪くなるので、いわゆる幼児体形に近く、ウエストにくびれがない方があります。

パイロット・SDキャラ（航空自衛隊）

時代が新しくなればなる程、パイロットスーツも体にぴったり合うようなデザインになってきます。ただし、様々な備品も身に付けたりポケット類も多くなるので全体的にごちゃごちゃしたイメージは変わりません。

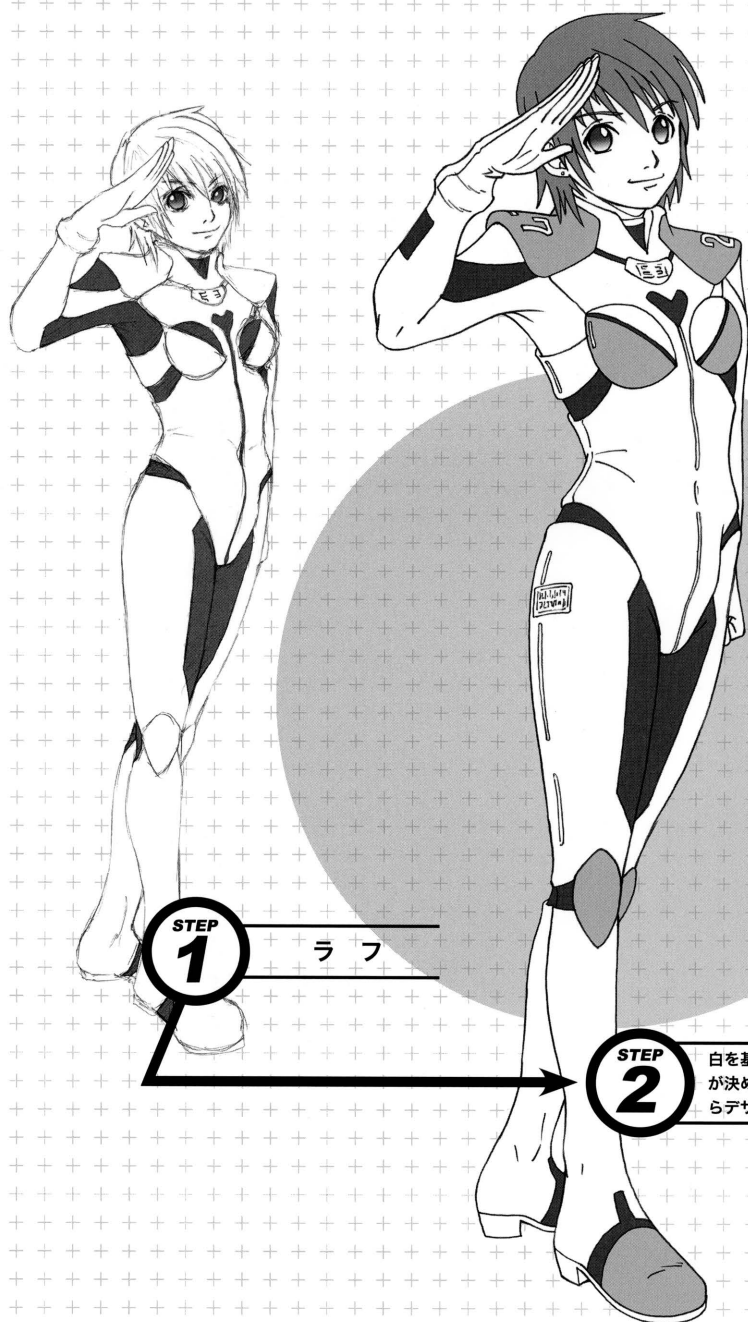
舞台のマークのワッペンは架空のものです。

SDに限らず、こういうコスチュームはいかに細部を描きこむかで、らしさが表れてきます。ネット上では細部の情報に限界があるのでミリタリー系の写真雑誌を参考にした方がいいでしょう。

敬 礼

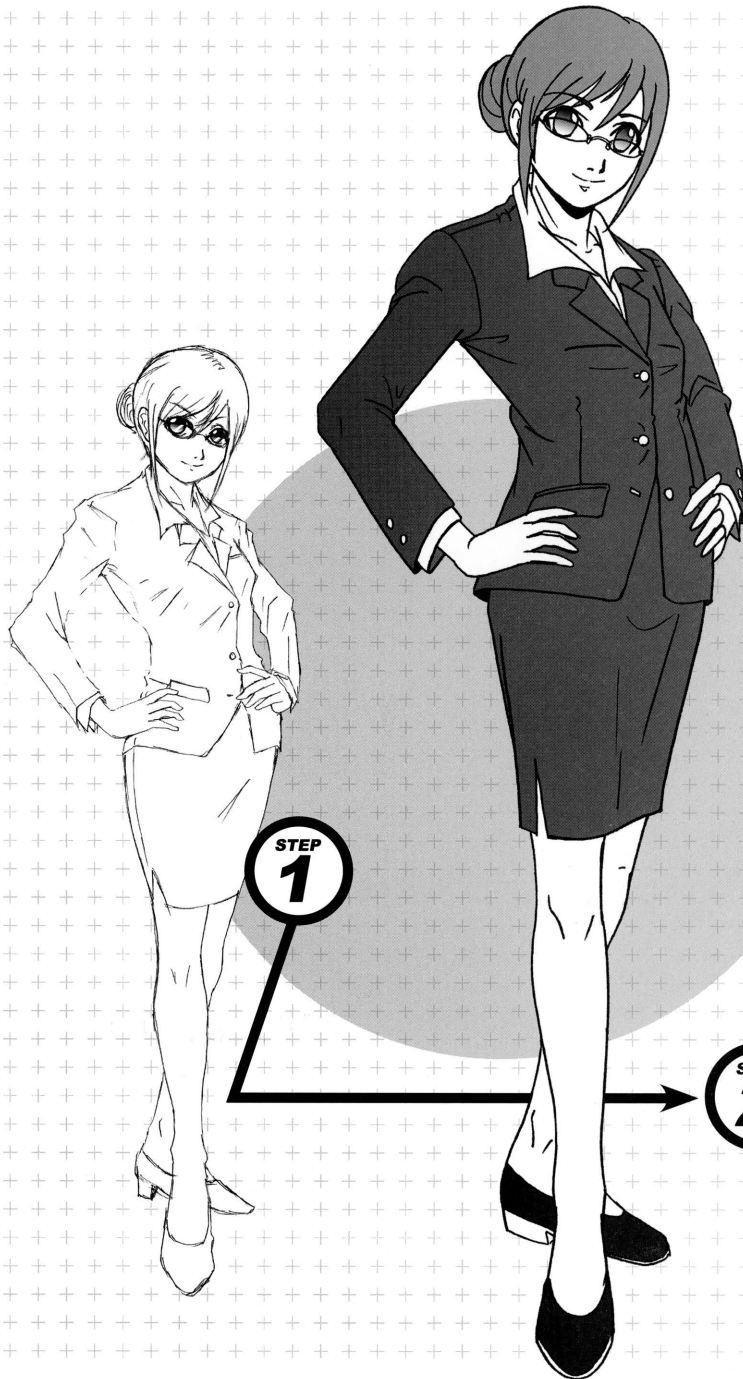
軍服のページでもそうでしたが、軍隊などでは絶対描けないといけないポーズが出てきます。他のポーズは角度とか向きでごまかすことができますが、ポーズとしての敬礼は、そのもの自体、どのような角度でもよいので、まずは描けるようになっておきましょう。

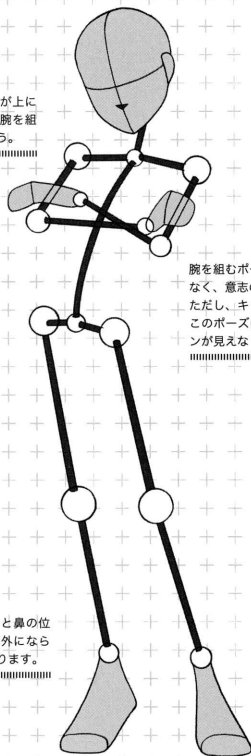
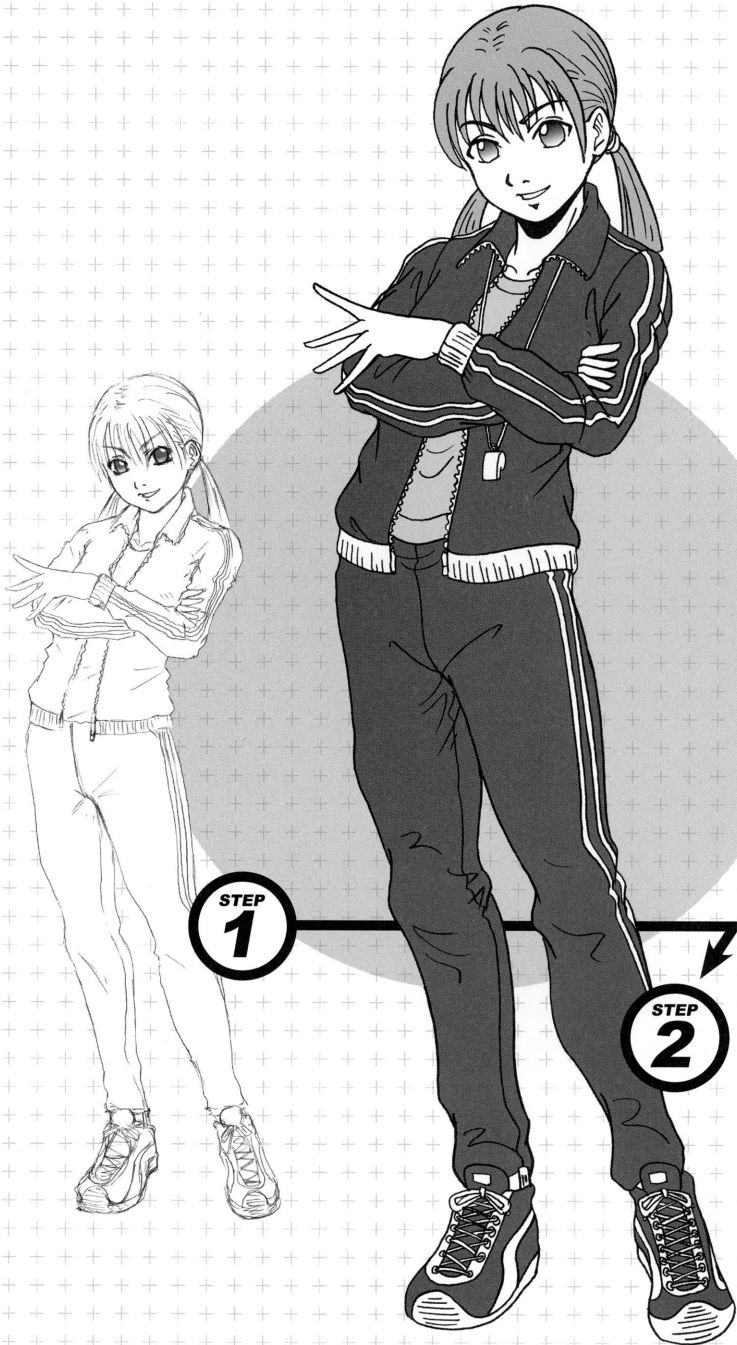
ここでは近未来の宇宙パイロットスーツなどを着せてみましたが、空気が漏れない気密性があるような上下一体形にしてみました。これを着て、ロボットや戦闘機に乗り込むような作品になる訳ですが、部分的に固い素材がついていたりナンバーリングしたりしてみると、よりらしくなります。素材によって色分けしても良いでしょう。

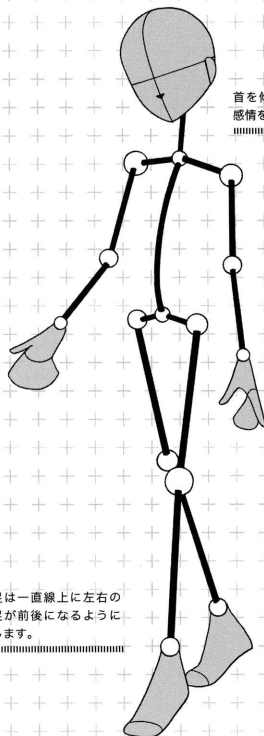
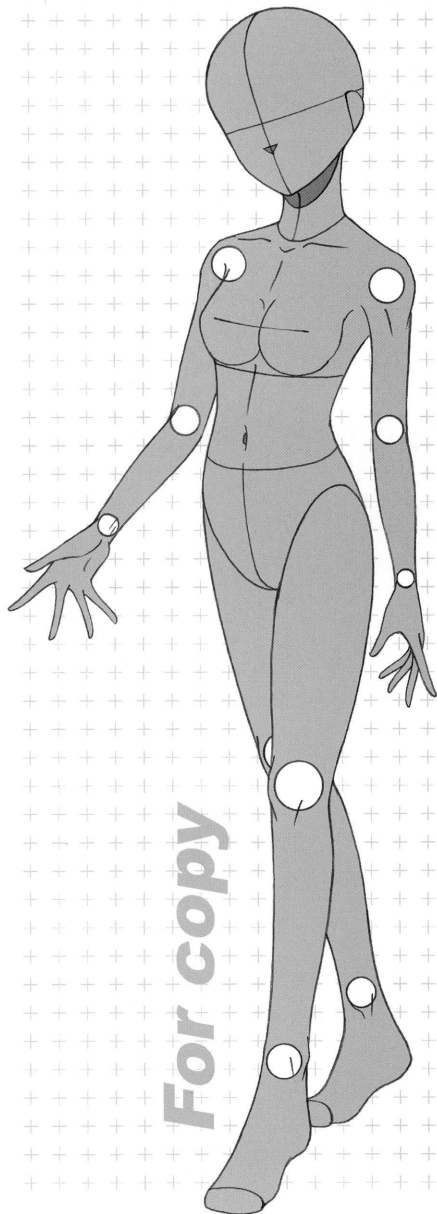
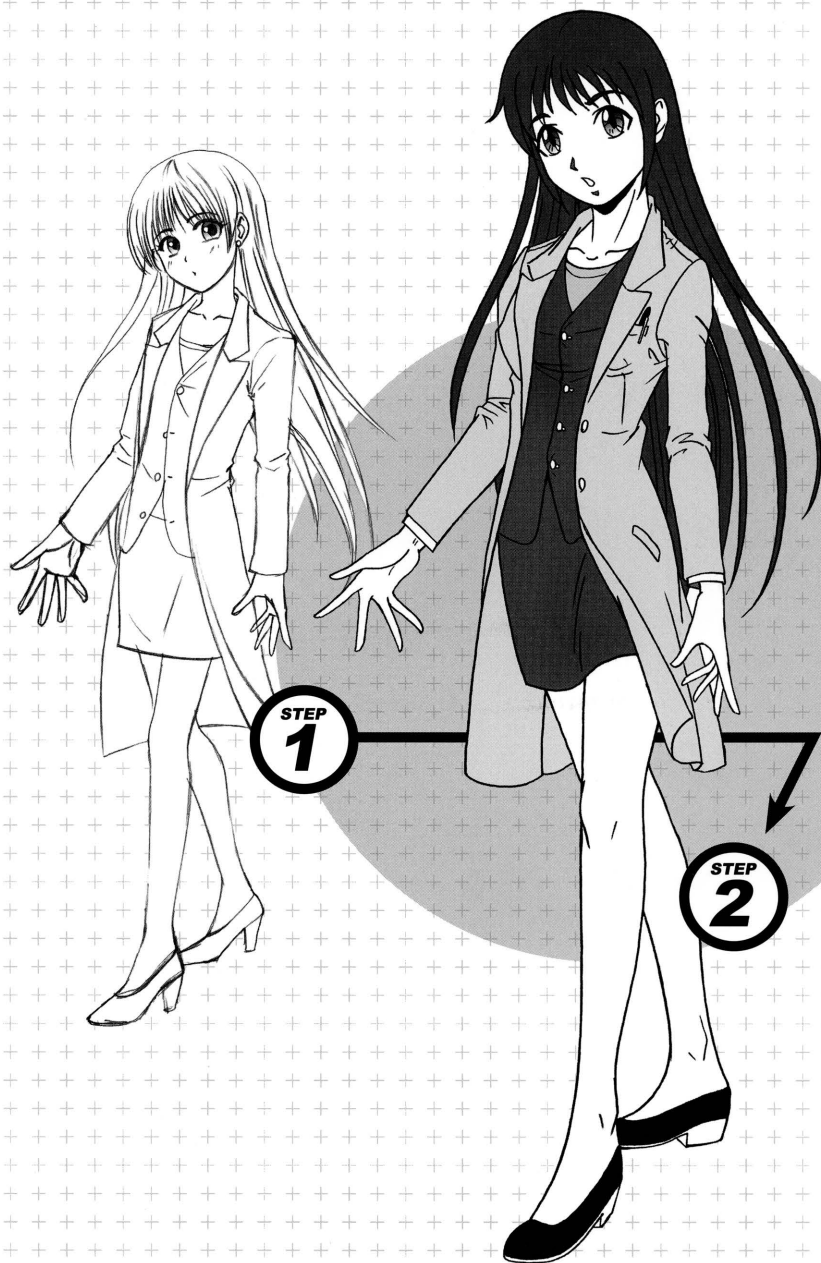
敬礼

STEP 1
ラフ
STEP 2
白を基調にした素材によっての配色が決め手となります。色を考えながらデザインすると良いでしょう。

女教師

よっぽどマンガ的な作品や時代設定が特殊でない限り、女教師はスーツを着せる場合が大半です。
デザイン的にはいわゆるリクルートスーツと同じような感じですが、濃い色だとそのままリクルートスーツになってしまうので、多少明るい色やブラウスの襟を大きく広げた感じにします。また、髪型はショートかロングでも、学校の授業の時はまとめてアップにしています。(私生活に戻ると降ろします。)眼鏡は必須アイテムと言えるでしょう。ありがちではありますが、やはり欠かせません。靴も学校である場合、ハイヒールではなくローヒールのもので、またデザインもシンプルな形の方がよいでしょう。

女教師

体育教師

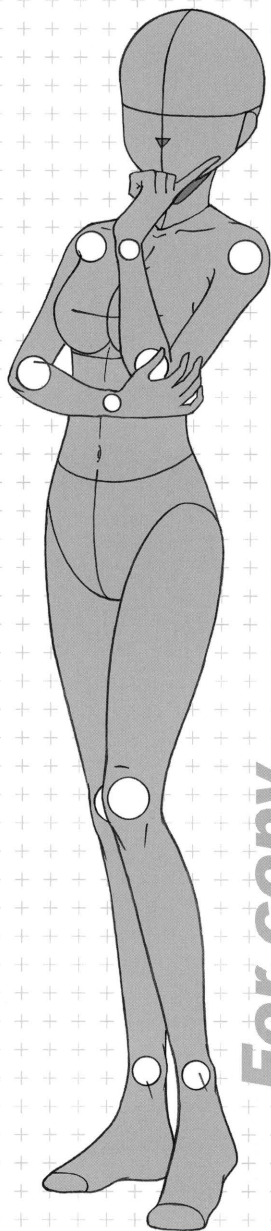
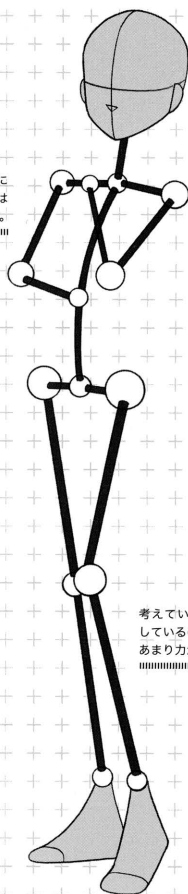
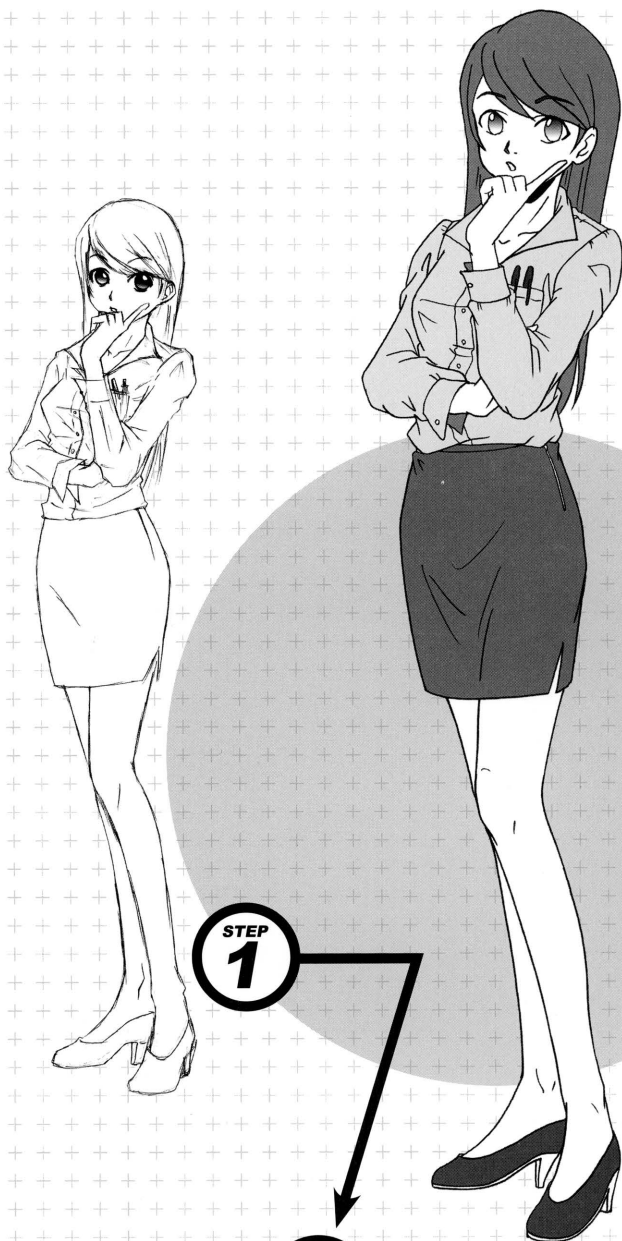
教師と言っても体育教師となると必然的にデザインは決まってきます。そう、そのまんまジャージで体操着です。ただし、学生、生徒と違って胸に名前を貼らなくてもよいので、区別するために前開きのジャージを基本とします。髪の毛は運動しやすく、常に縛っておくようにしますが、パーマなどはかけないでストレートのままの方がいいでしょう。靴はバスケット用ではなく、ランニング用のものでジャージの裾もちゃんとゴムに脚を通してスッキリとまとめます。
小道具として笛は欠かせないアイテムとなります。基本的に運動をするので眼鏡はない方がそれらしいのですが、年令を高く見せたり学生と区別したりするために使ってもいいでしょう。

体育教師

保健室の校医さん

学園もので男の子が主人公の場合、意外と保健室の先生が脇役で登場してきます。一番多いものは、男勝りで主人公が憧れているか、もしくは誘惑されそうなパターンです。純粋な医者と違い、固いイメージよりも大らかな感じにするため、髪を伸ばしていたりミニスカートだったりします。
一応、それらしく白衣を着ていますが、ダブルではなくシングルのボタンで、丈も短い方がキャラクターのイメージに近くなります。ただ、リアルな作品の場合は髪も絞り、丈も長くする方が良いでしょう。実はこの作例では実際のものと違っている点が幾つかあります。白衣のボタンと中の制服のボタンが逆になっています。基本的に白衣は男性物でボタンは右側についているのが普通で女性物は左側になるのです。

保健室の校医さん

女医さん

基本的には学校の保健室の先生と変わりありませんが、描き分けるとしたら、ちょっと知的に見えるようにする感じでしょうか？(別に保健の先生が知的ではないと言っている訳ではありませんが)
女教師と同じように眼鏡をかけてもいいでしょう。また聴診器は医者では絶対に忘れてはいけないアイテムの一つです。病院に入院した経験がある人は分かると思いますが、看護士も医者もポケットにいろいろなものを持って歩いていることが多く、そういった小物を描くことはディテールアップになります。
履物は病院内用のスリッパや靴になりますが、必ずローヒールになるようにしてください。

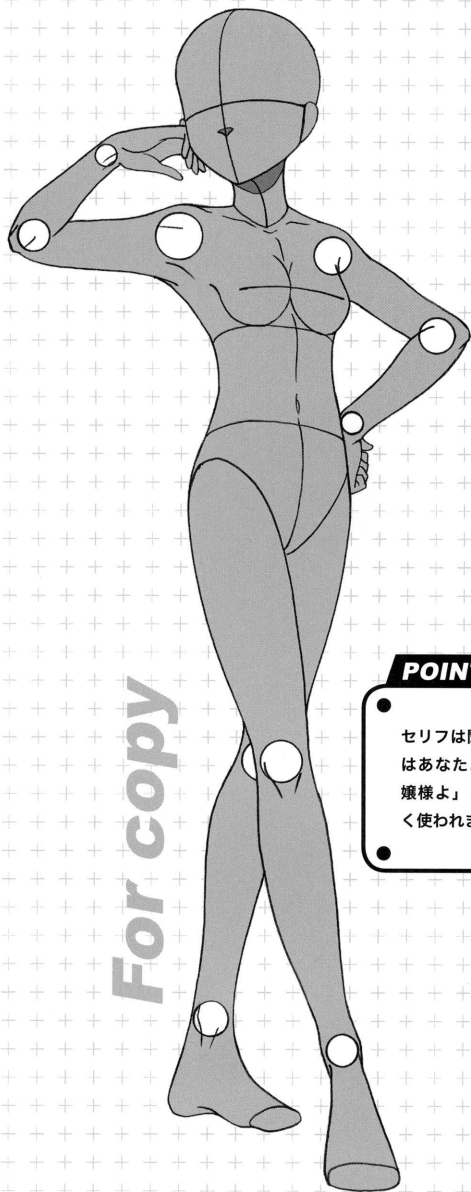
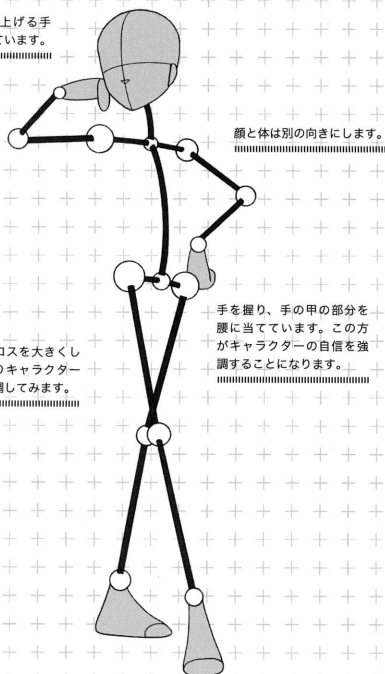
女医さん

OL

OL の制服は大体 2 パターンのキャラクターが考えられます。いわゆる仕事をバリバリこなすキャリア組みと、可愛い新入社員として、もしくは後輩として妹的に扱われるキャラクターです。
ここではバリバリのキャリアウーマン的キャラクターを考えてみました。眼鏡を掛けさせてもいいのですが、全体的に会社で与えられた制服をラフに着こなしているというイメージの方がらしいでしょう。ただし、ラフといっても汚らしくなってはいけません。また実写のドラマよりも頭身があったりするように見えますが、マンガやアニメでは体を細く描く傾向にあるので 7 頭身くらいでも脚が長く見え、尚且つスカートの丈も短くしているので、よけいに頭身が目立ちます。

OL

この場合はブラウスのみ。普通はベルトなりベストなり、リボン付きもありです。

アルバイトの制服・立ち

特定の店ではなく、極々一般的な喫茶店やレストランの制服です。パンとかケーキ屋にも使えそうなオーソドックスな形で、ここから色なりエプロンなり、それぞれにプラスアルファしていきます。色の塗り方にもよってしまいますが、ブラウスとスカートのようにも、上下白一色に塗ってワンピースのようにも変えられるでしょう。

職業とポーズは合っていませんが、何か「セリフ」を言わせながらのポーズを想定しながら描くと、性格や何かしらのアピールが生まれてくるのでポーズに悩んだ時には、あるワンシーンでもキャラクターの性格を決めるものを考えることをオススメします。

POINT

セリフは聞こえませんが、「私はあなたよりも階級が上のお嬢様よ」といったポーズによく使われます。

アルバイトの制服・立ち

アルバイトの制服・座り（喫茶店・コンビニのバイト）

ゲームの中で女の子がバイトしている先の定番として、喫茶店やコンビニなどがあります。家庭的な喫茶店なら特徴のない、一般的なエプロンでもOKですが、実在の店や架空でも特定の店と思わせるのが最近の主流となっています。実際には各デザイナーさんもそこまでは考えていない場合もあるのですが、一般的なイメージというよりもキャラクターをより身近な感じにさせるために、ユーザーの目にしている店のデザインを使うことも多いのです。

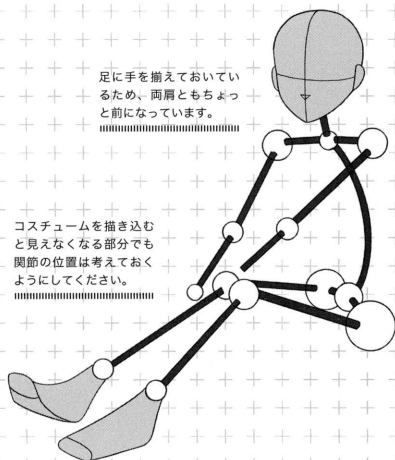
たかがエプロンとは思わずに、買い物にでも出た時に注意して見るようにしてください。メーカー品のエプロンでも、カラフルにデザインが凝った様々なエプロンがあります。

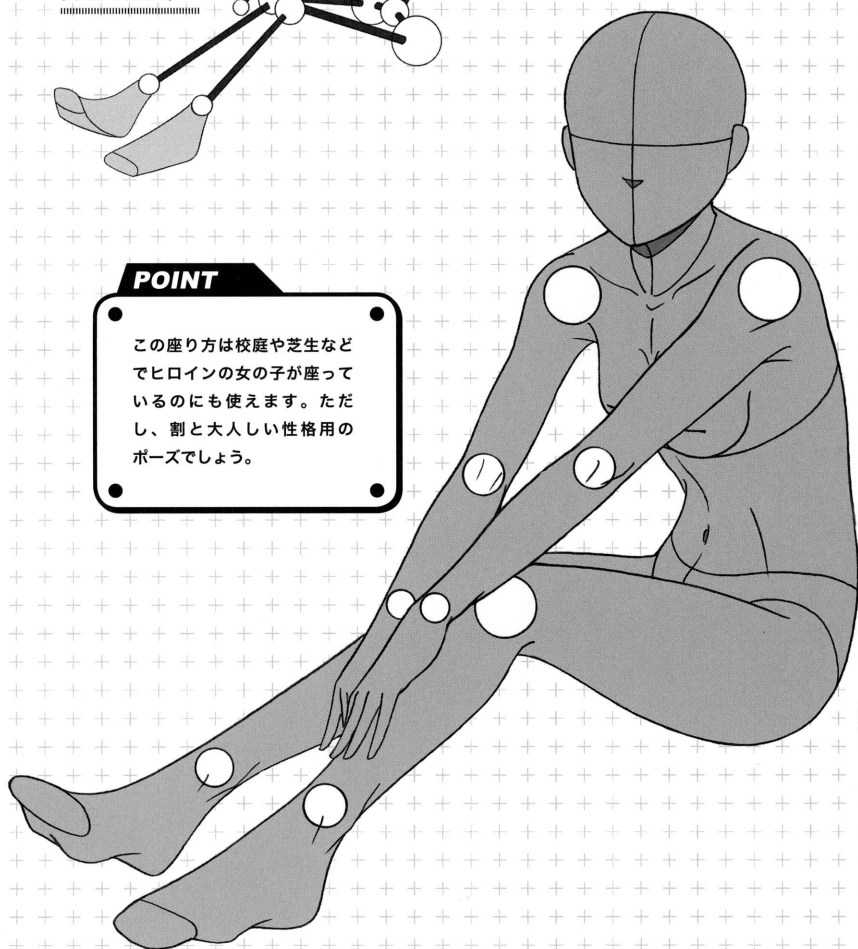
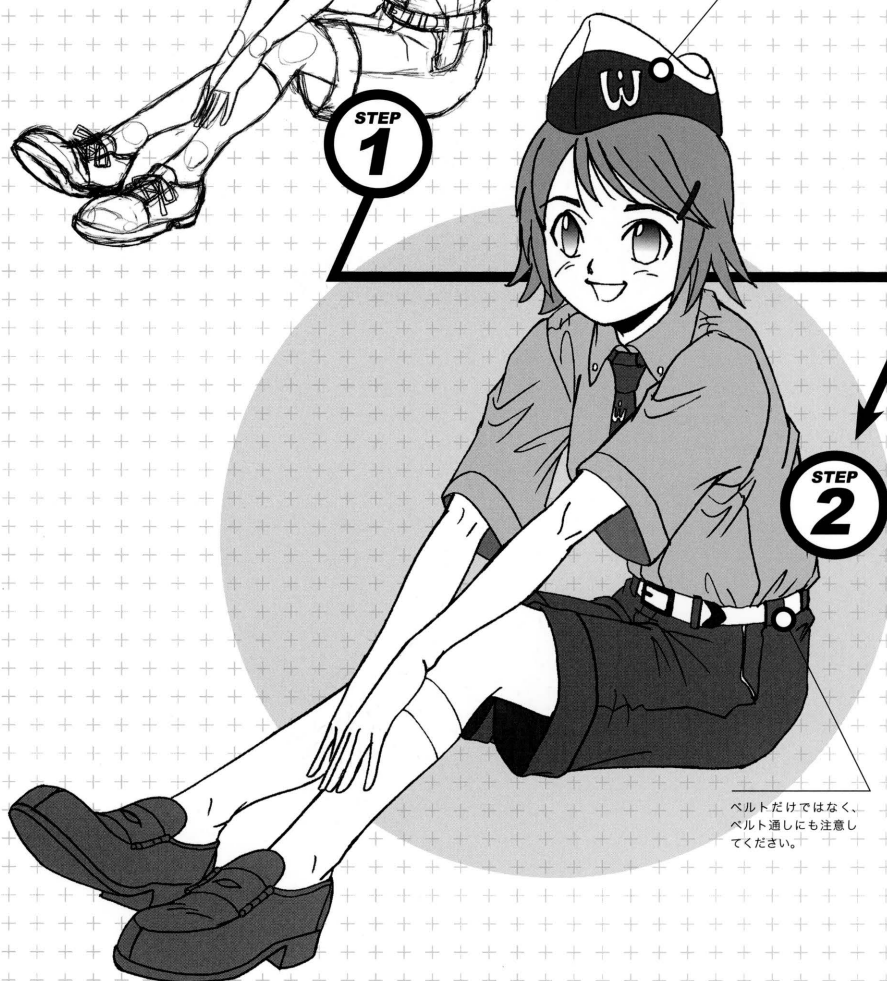
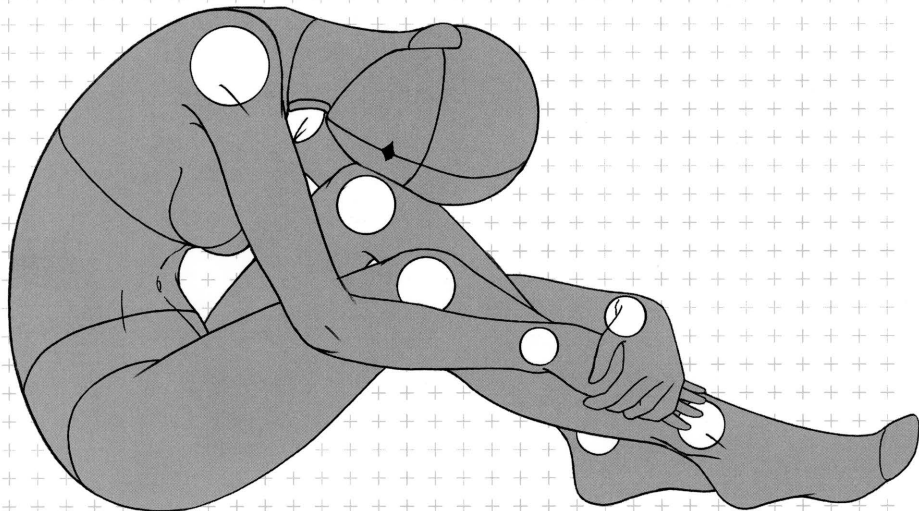
ポーズは俗に言う「女の子座り」で、腰を捻って変化を持たせてあります。首を傾ける、腰を捻るなどで1つのポーズだけでなく、キャラクターの個性やあなたの画力にも変化をつけてくれるでしょう。

アルバイトの制服・座り（喫茶店・コンビニのバイト）

アルバイトの制服・座り（ハンバーガー屋さん）

特定の店ではなく、極々一般的な喫茶店やレストランの制服です。パンとかケーキ屋にも使えそうなオーソドックスな形で、ここから色なりエプロンなり、それぞれにプラスアルファしていきます。色の塗り方にもよってしまいますが、ブラウスとスカートのようにも、上下白一色に塗ってワンピースのようにも変えられるでしょう。

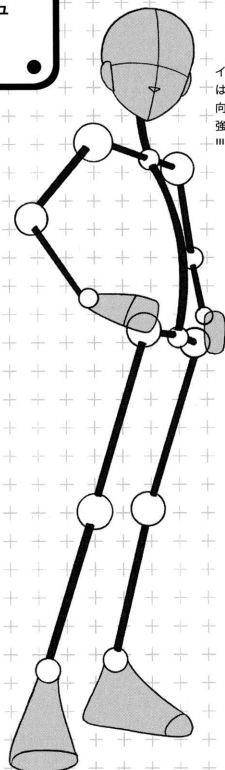
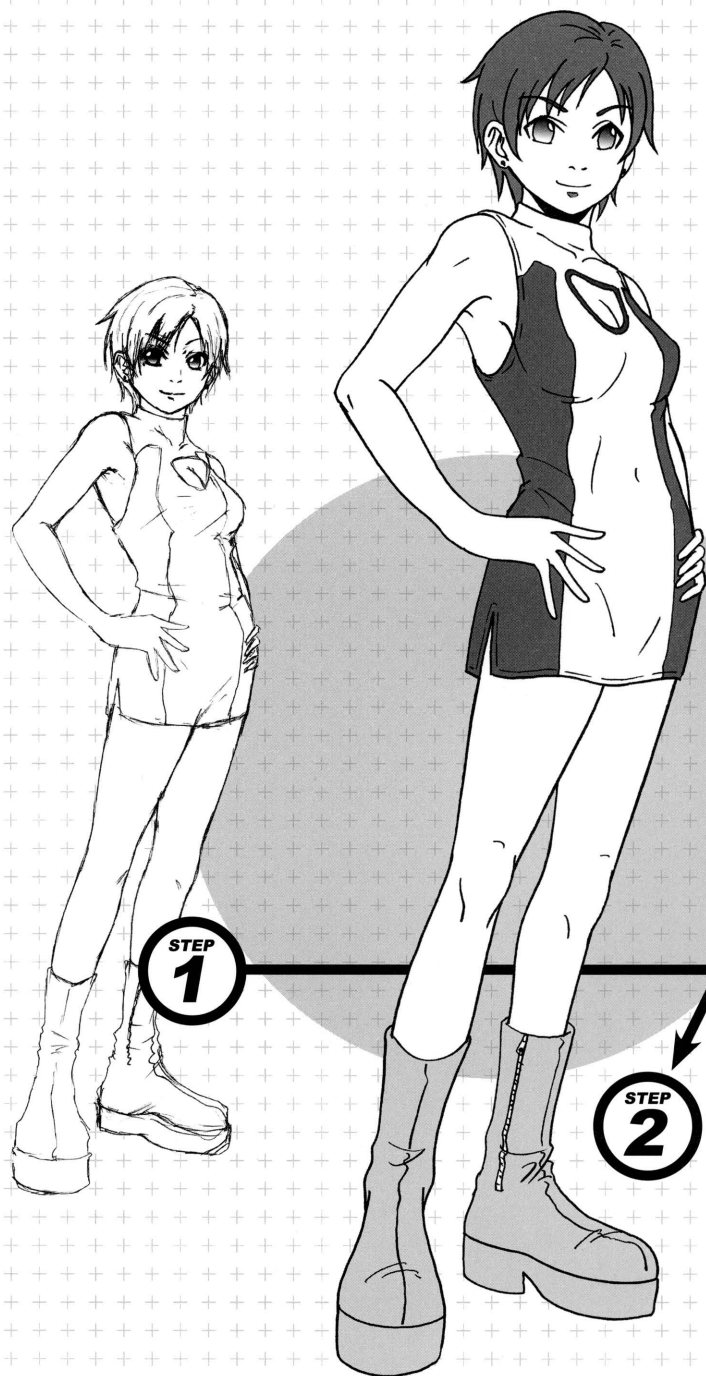
職業とポーズは合っていませんが、何か「セリフ」を言わせながらのポーズを想定しながら描くと、正確や何かしらのアピールが生まれてくるのでポーズに悩んだ時には、あるワンシーンでもキャラクターの性格を決めるものを考えることをオススメします。

アルバイトの制服・座り(ハンバーガー屋さん)

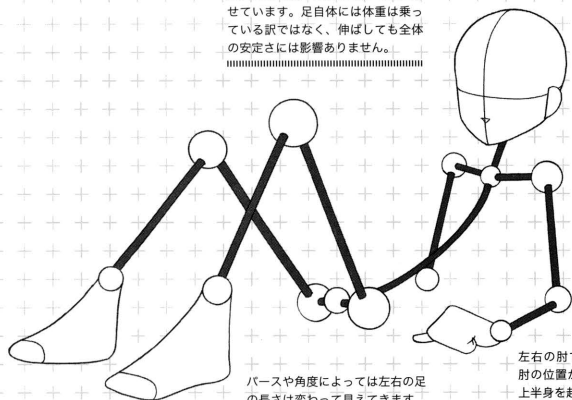
アルバイトの制服・座り（コスチュームが人気のレストラン）

一部のファンの間では特定のコスチュームが異常な人気になっています。それはちょっと制服とは見えないものもありますが、この作例はそれに似せたものにしています。
このポーズでは制服全体のデザインは分かり難いのですが、一見すると「私服ではないか？」と思われてしまうくらいに洗練されています。ただし、基本としてのフリルやレースはふんだんに使われていて、ツボは押さえられています。
ポーズは女の子の部屋での定番ポーズで特定のシーンやイラストとして頻繁に使われるものです。ちょっと作り過ぎのところがあって時代的には古いポーズでもありますが、女の子の心情と可愛らしさを表現するには最適と言えるでしょう。その分、足や手の組み方や背中の丸みなどは難しく、描きなれないうちは、体が硬くなってしまったり、手足の長さなどデッサンが狂ってしまったりするので注意してください。

アルバイトの制服・座り（コスチュームが人気のレストラン）

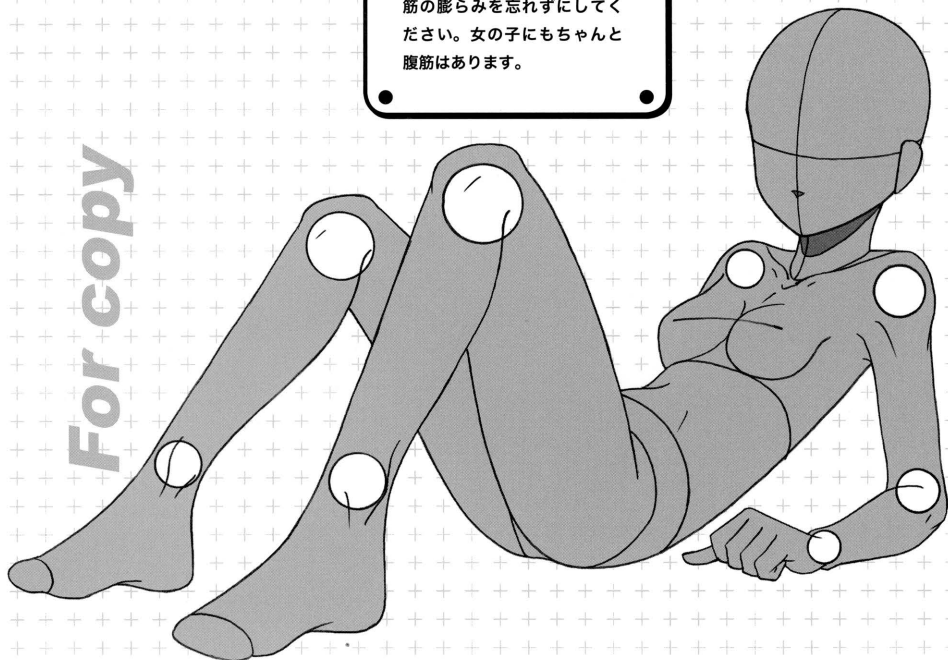
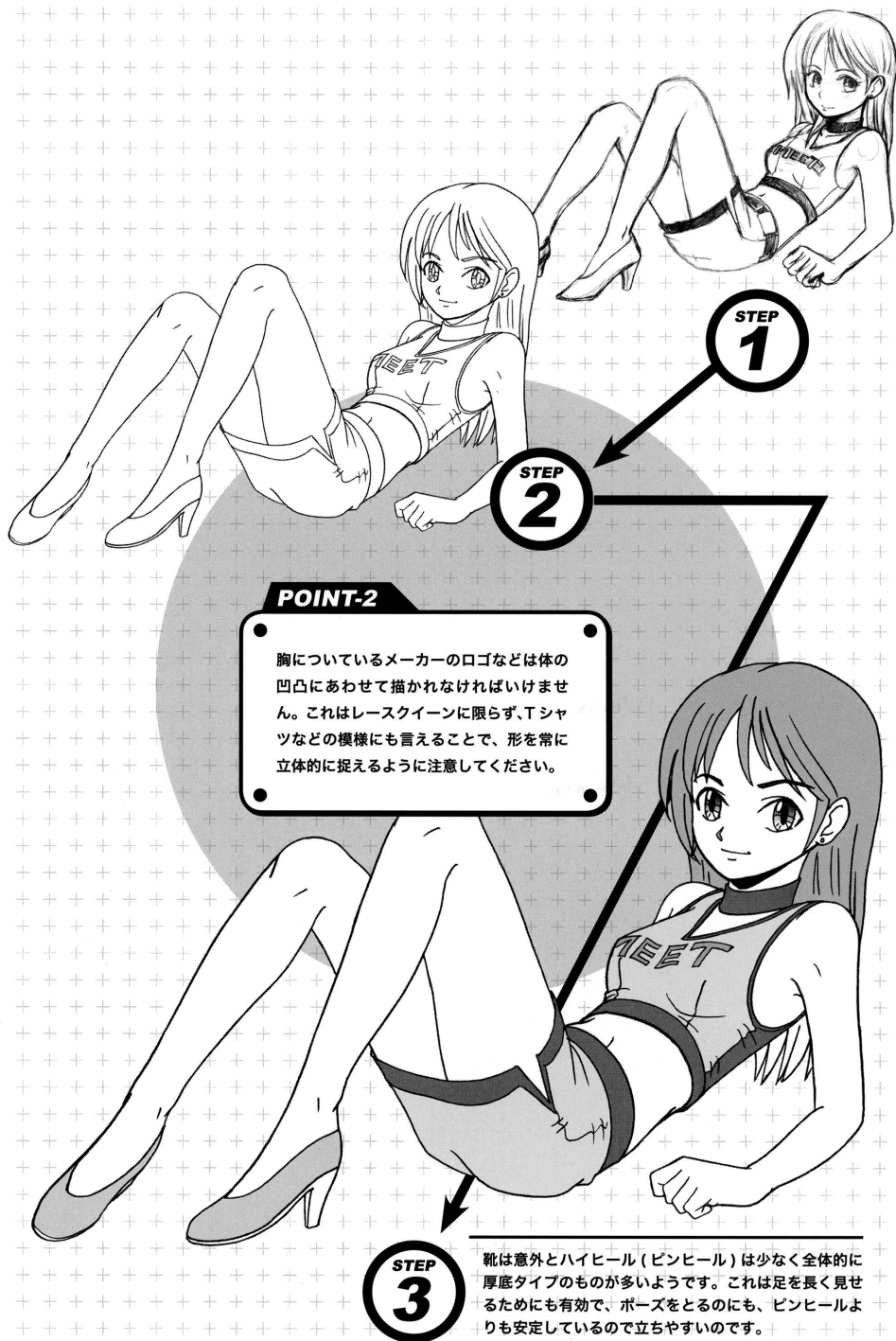
レースクィーン・立ち

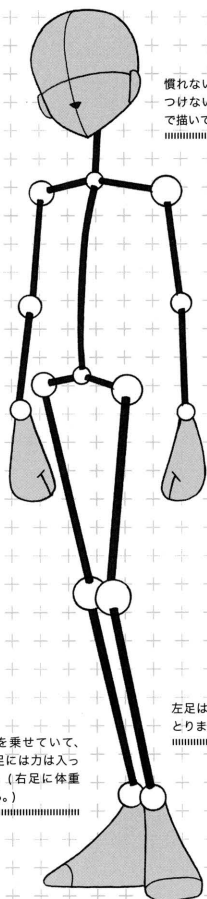
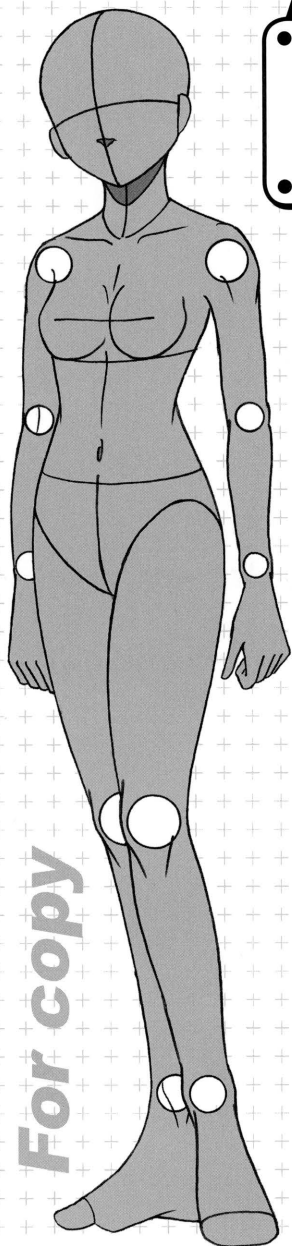
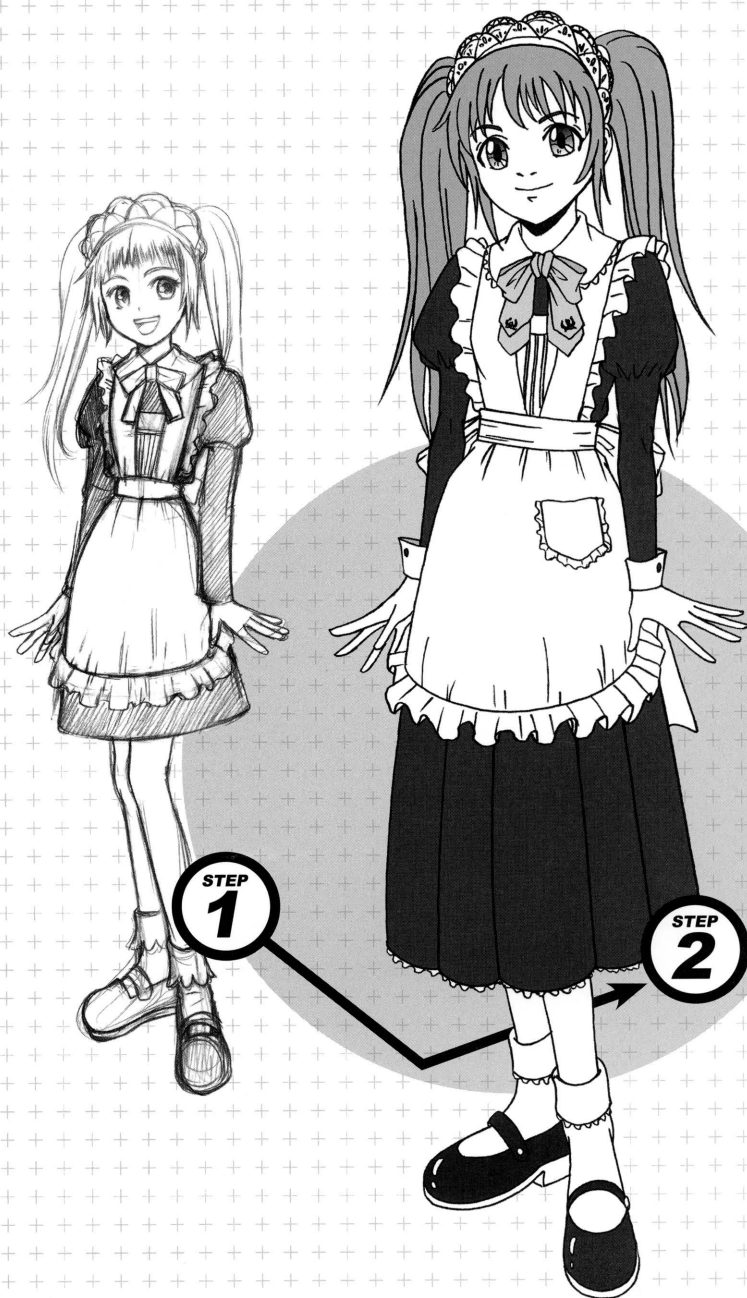
レースクイーン、もしくはキャンペーンガールもメーカーやスポンサーごとに違い、更には同じメーカーでも年毎にデザインを変えていきます。それでも基本的にはワンピースかセパレーツ、それにジャケットを加えたものがパターンで、奇抜なデザインはそれ程多くは無く、カラーリングやロゴで変化を持たせます。

ただ、肌の露出は多くなり、殆ど水着のものや意図的に際どいカットをしたものもあり、それがファンの目を引き付けるポイントとなっています。

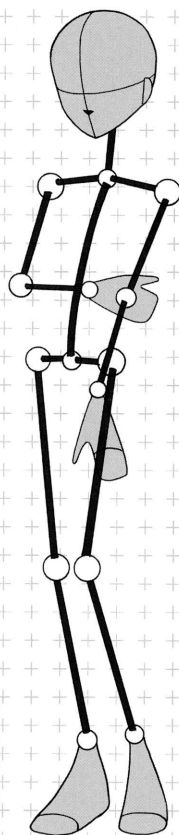
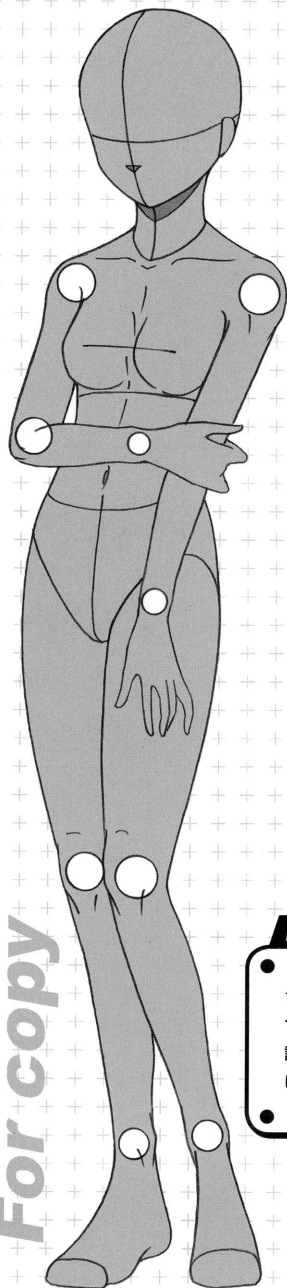
履物はブーツかシンプルなハイヒールが多く、黒系のコスチュームや特殊なデザインでもない限り、白というパターンが多いものです。

レースクィーン・立ち

レースクィーン・横たわる

レースクイーンがイベント会場でこのようなポーズをとることはありませんが、あえて難しいポーズをとらせてデッサンの練習になるようにしてみました。レースクイーンのコスチューム自体はメーカー毎に毎年変わってしまうので、これだといった決まりはありません。勿論、ミニスカートが中心ですが、最近はチャイナドレスのデザインが混ざったものも見受けられます。

レースクィーン・横たわる

靴は意外とハイヒール（ピンヒール）は少なく全体的に厚底タイプのものが多いようです。これは足を長く見せるためにも有効で、ポーズをとるのにも、ピンヒールよりも安定しているので立ちやすいのです。

メイドさんの制服１・立ち

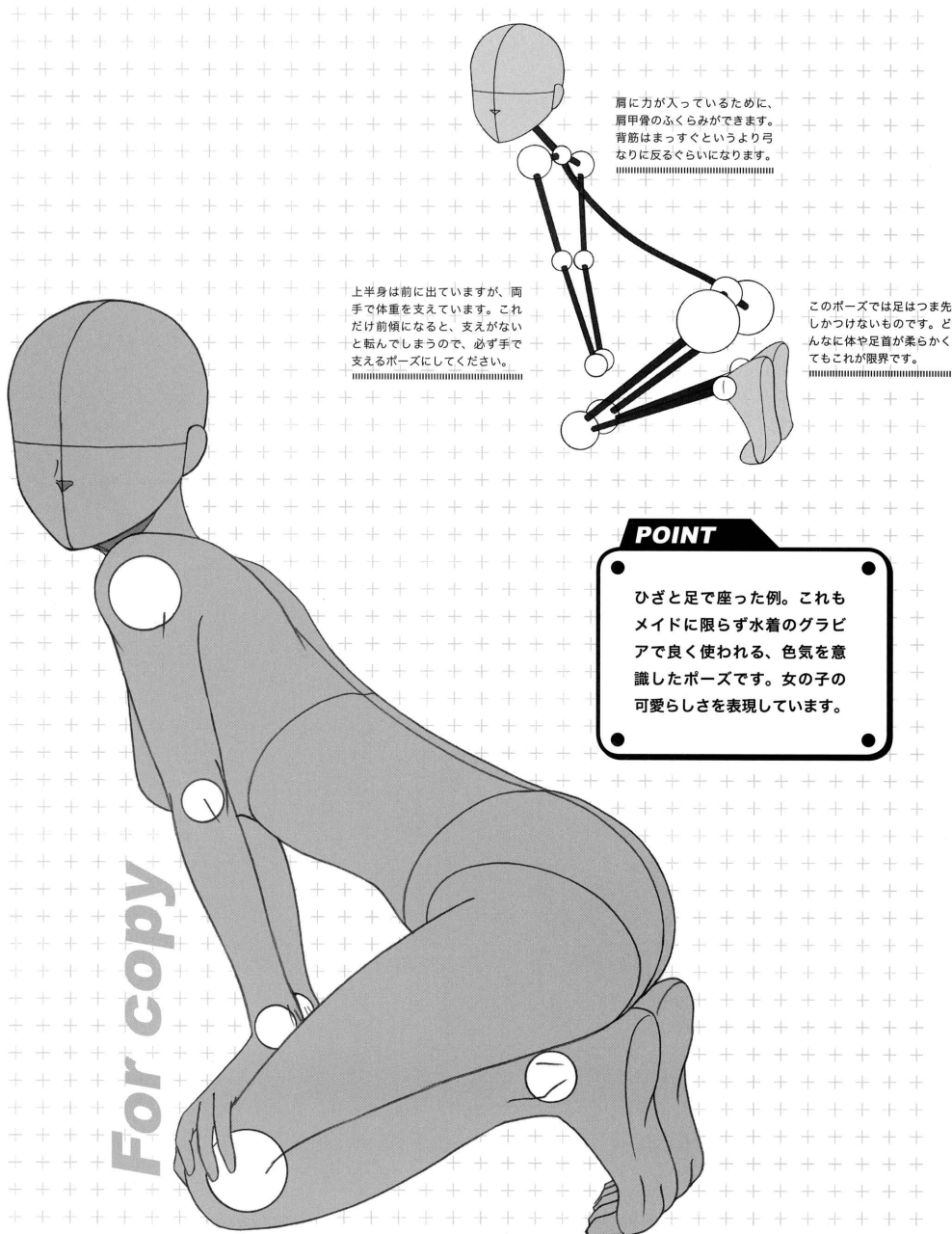
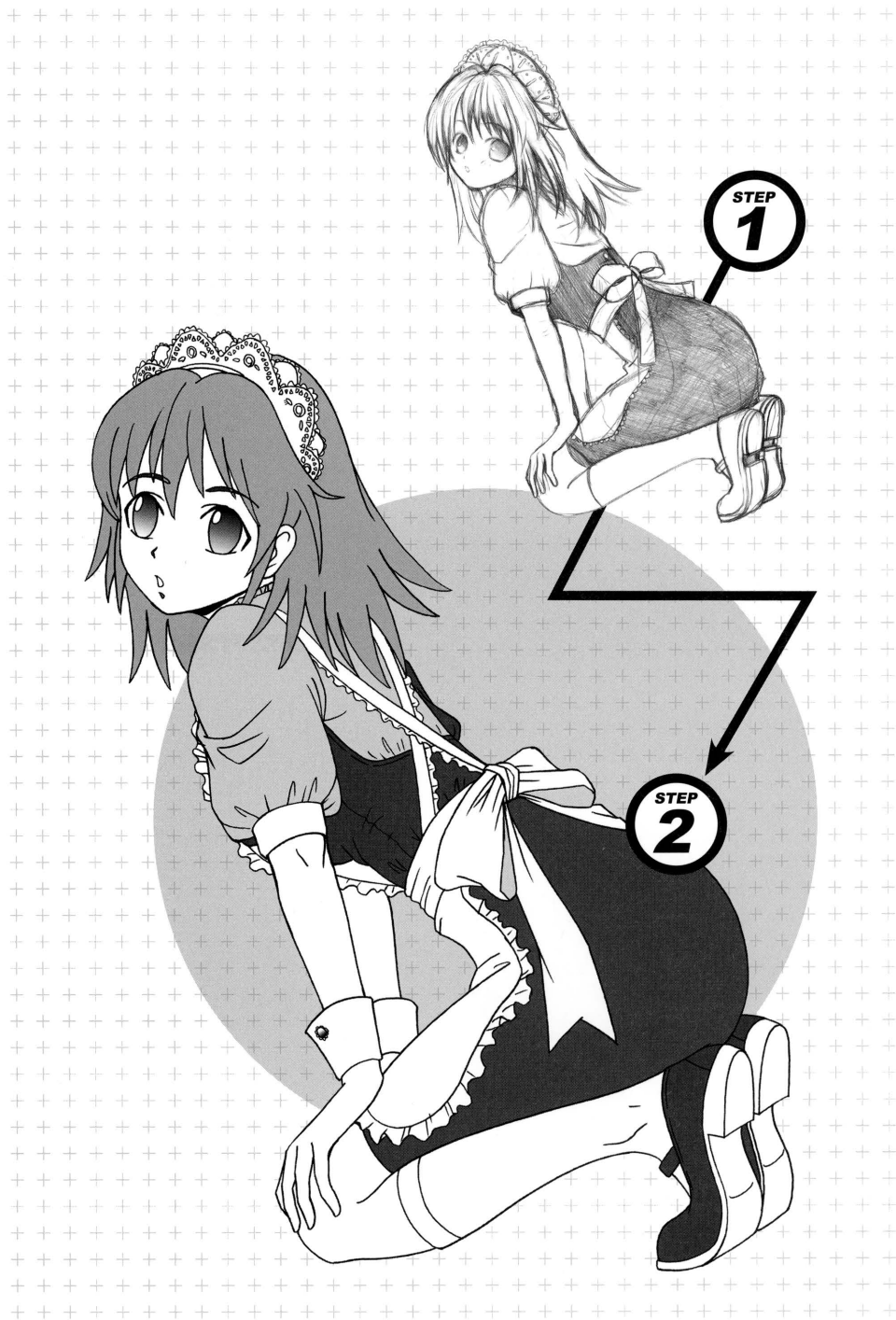
メイドさんの制服は、通常大人しく仕事がしやすいように動きやすいデザインであるべきです。しかし、マンガやゲームの世界では、いかに可愛らしいかに重点が置かれています。基本的には紺色がベースになっていて、エプロンにリボンやフリル、レースがついています。ただ、ここ数年カラフルな色とゴスロリと同じくらいに装飾が増えて派手になる傾向と、古典的なデザインに戻るという傾向の２つに別れてきています。また、それはスカートの丈にも表れていて、派手なものにはミニ、古典的なものにはロングとなっています。
これはキャラクターデザインの基本と好みに沿っており、ミニは活発なキャラクターで、ロングは大人し目のキャラクターに別れています。

メイドさんの制服１・立ち

メイドさんの制服 2・立ち

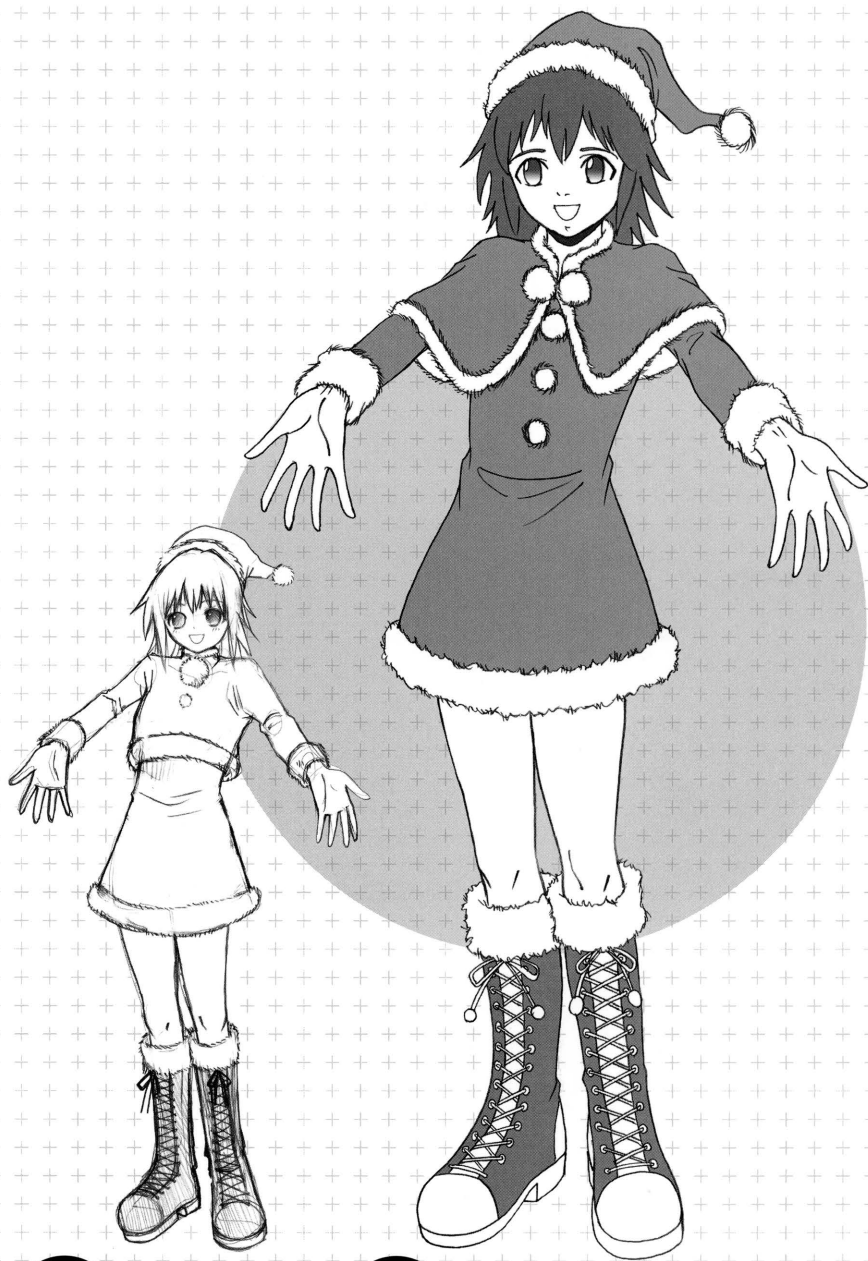
フリル付きのエプロンはメイドの制服には欠かせないものですが、中に着ているブラウスとフリルが被らないように気をつけたいものです。実際には役に立たないような袖口のカラーもデザインを引き締めるため、可愛く見せるためとして欠かせないものです。エプロンにポケットを付けるか付けないかというところで、フリルなしだと現実的過ぎるという理由から何も付けないパターンも多く見られます。

片方は下げたままで体の前で腕を組みます。このポーズは大人しい性格の女の子で恥ずかしがりやの性格に見えます。首を下げてうつむいているので、よりその性格が強調されています。

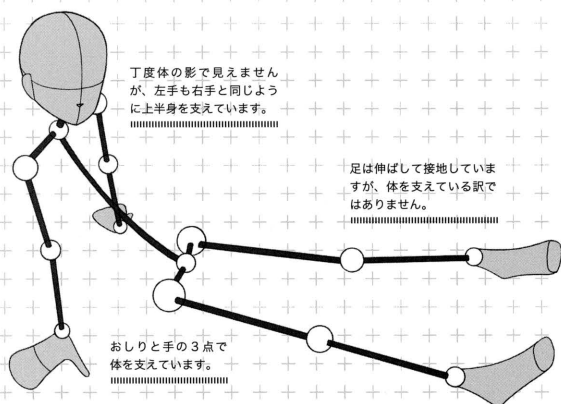
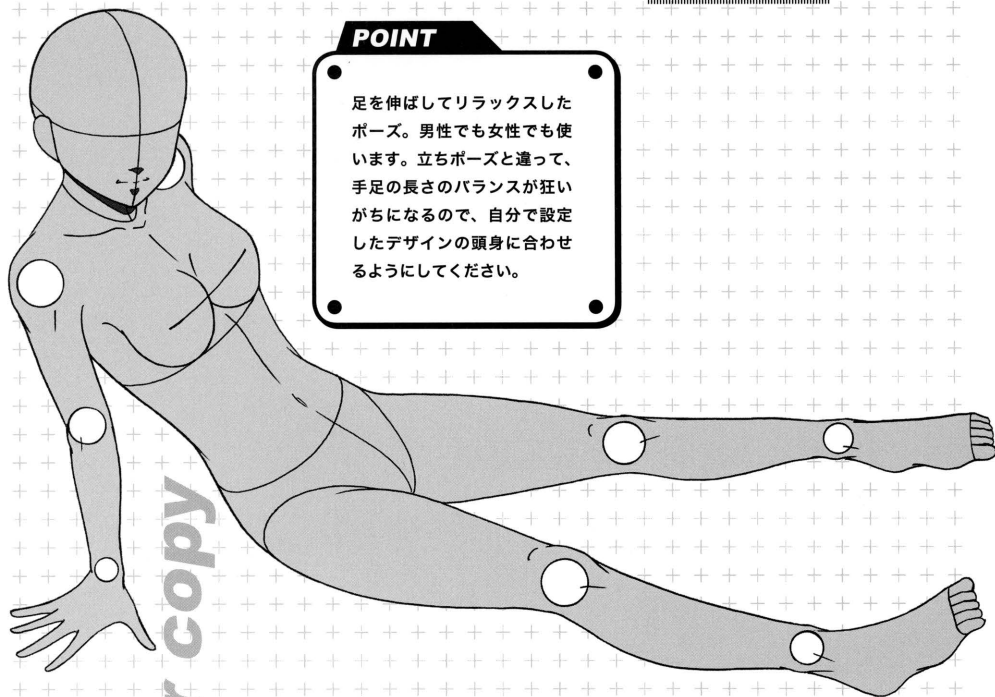
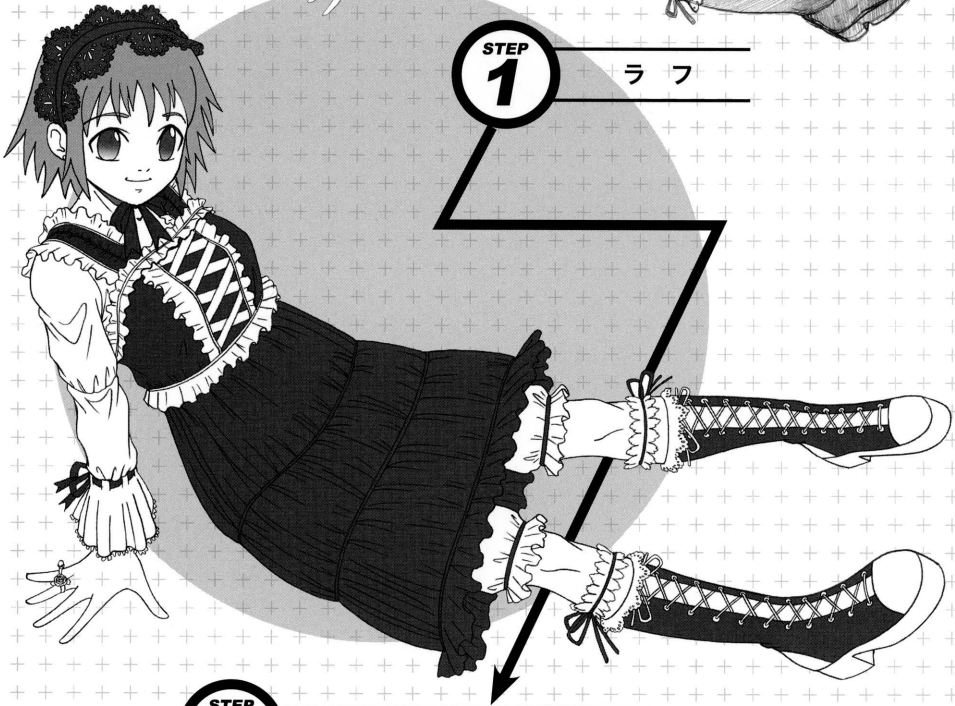
メイドさんの制服 2・立ち

メイドさんの制服３・座り

メイドさんの制服のバージョンも作品の数だけありますが、基本的にエプロンは必需品で。更にリボンの結びを大きく取り、文字通り、リボンに見せるようにします。
エプロンの紐自体は、必ず背中でクロスさせるようにします。また、フリルを両サイドにつけるか、途中からなくすようにしなければ、片側だけだと背中に回った場合に逆転してしまいます。
頭につけるレースも、様々なバージョンがあります。イラストの場合は細かく描きこんでも良いのですが、アニメーションやマンガなど、複数枚描かなければいけない場合は、省略しやすい形をデザインしたほうがいいでしょう。

メイドさんの制服３・座り

サンタクロース

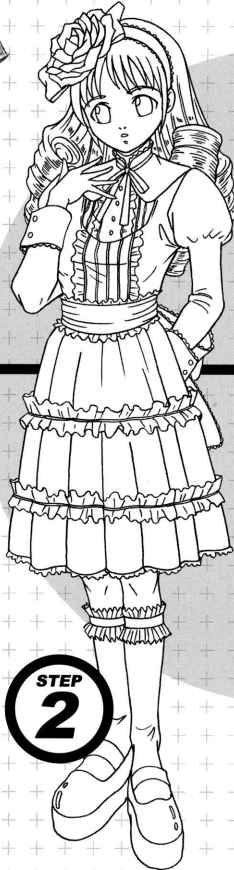
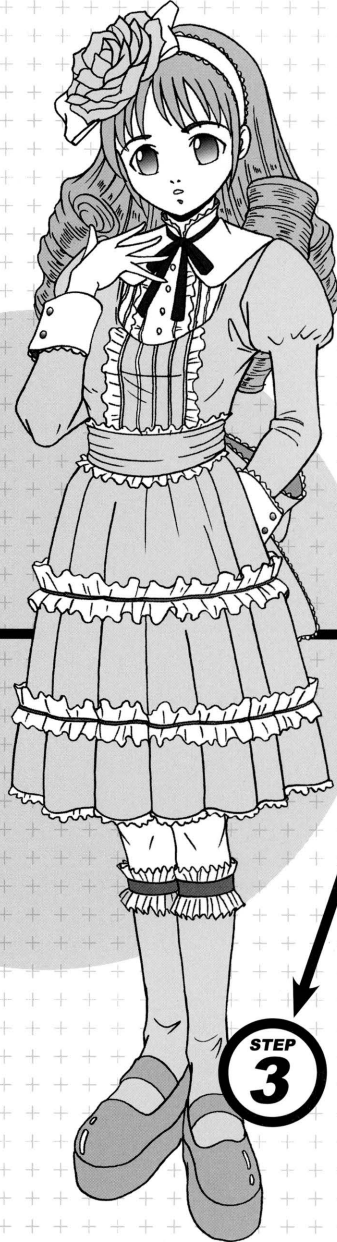
女の子キャラのサンタクロースのコスチュームは、アニメやマンガ、ゲームでは欠かせないものとなっています。本編だけではなく、クリスマスシーズンになるとグッズや雑誌の表紙等にサービスのために登場する場合が多くなります。プロでキャラクターデザインの仕事をしたことがある人は、殆どと言っていい程、サンタのコスチュームを描いた経験があります。
女の子の場合だと、ストレートにサンタのコスチュームにするより、より可愛らしくしたり、肌を見せたりするようなデザインにします。

サンタクロース

ゴスロリ座り

ゴスロリはゴシックロリータの略ですが、男性は資料がないと描き難いコスチュームかもしれません。
基本的にはフリルが沢山ついていると、一応はそれらしく見えますが、全体的なまとまりで良くも悪くもなってしまいます。フリルと共にリボンも基本ですが、小さ目にした方がより良くなるでしょう。大きいものはワンポイント的に配置をするようにして数はつけません。また指輪やアクセサリー、小物にも注意するようにしましょう。
白を基調にしたグループはかわいらしく黒を基調とした場合は年令層も、ちょっと高くなります。

ゴスロリ座り

ゴスロリ・立ちポーズ

ゴスロリの服は基本的にフリルを沢山つけることになります。ゴスロリ自体が黒系と白系に分かれ、黒系はビジュアル系バンドなどに分類され、化粧も加えて年齢層は高めになります。こちらは少女マンガなどで多く登場してきます。白系は文字通りロリータ系に分類され、子供らしさ可愛らしさを求められます。

ゴスロリは文字通りゴシック・ヨーロッパの古典的なドレスをデザインの基本としています。極端に大きいリボンや髪の毛のたてロールもあえて目立つようにする方がそれらしくなるでしょう。靴は昔のゴシックではなく現代っぽくしてみました。厚底とは微妙に違いますが、高く大きめに描くと全体のシルエットがまとまってきます。

ゴスロリ・立ちポーズ

私服・アロハ

制服や特別なコスチュームは描く機会が沢山あるのですが、実は難しくてあまり描いていないのが私服です。
特にキャラクターの設定や性格付けがされていないと、デザインする方はアイデア出しからとなり、大変な作業になってしまいます。大人し目の子、スポーツ系の活発な子と決まっていても、それぞれの人間としての個性や好みがある訳です。例えば、Tシャツと言っても、どんな模様を描くかで違ってくる訳です。練習方法として、まずは自分が着ている服をキャラクターに着せてしまうというのがあります。
ここではアロハを着せてみましたが、アニメーションでは複雑なキャラが動くとチラチラしてしまうため、あまりこれを使うことはありません。恋愛シミュレーションやイラスト、マンガではもっと登場してもいいと思っています。一見すると複雑ですが、描いてみるとそれ程面倒な作業ではありません。ちなみに、海外では「アロハ」ではなく「ハワイアン」と呼ばれています。

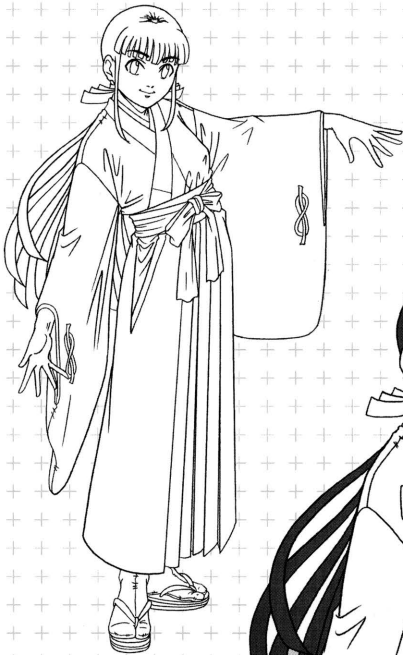
私服・アロハ

海に行った後やTシャツや水着
なしで、素肌に直接着たところ
を意識して、ちょっとボタンを
外してみました。
一見すると、こういう模様は描く
のが面倒に思うかもしれませんが、
パターンでできているので、逆に
慣れると描き易いのです。
Gパンでも日常ではよく出てきま
すが、作品中ではあまり見かけま
せん。線画だけでもGパンに見え
るように描いてみましょう。
STEP 1
STEP 2

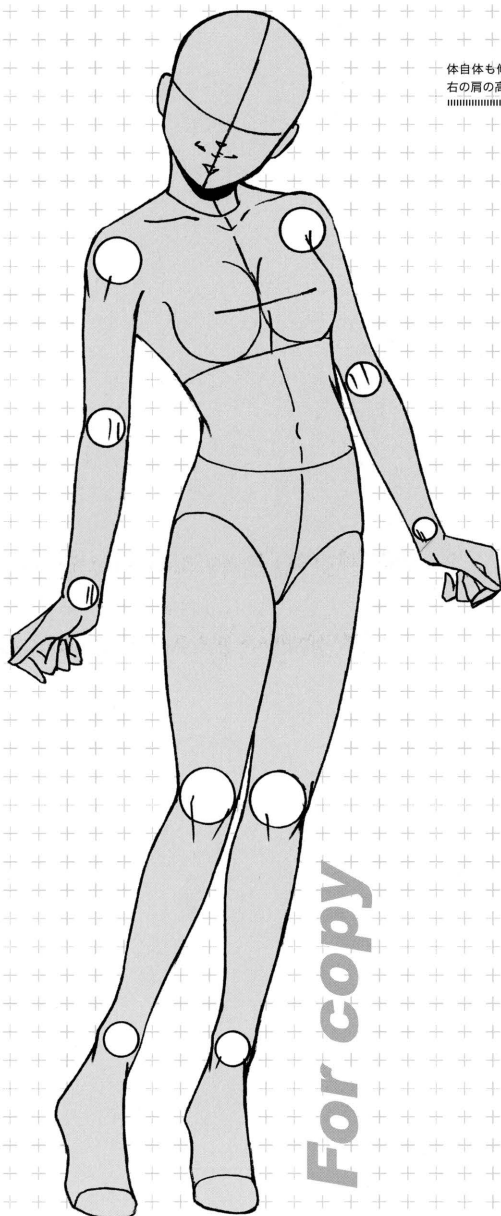
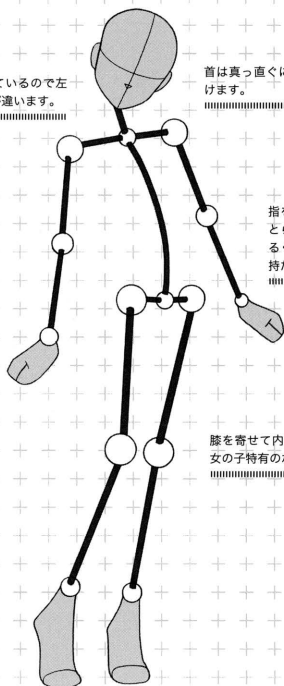
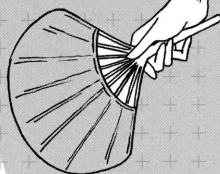
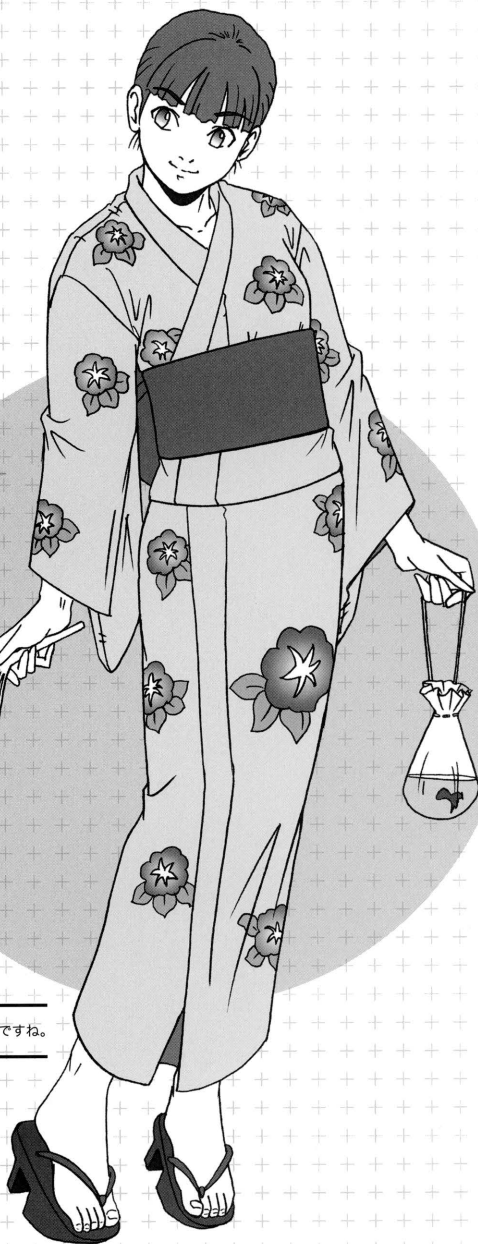
巫女さん・立ち

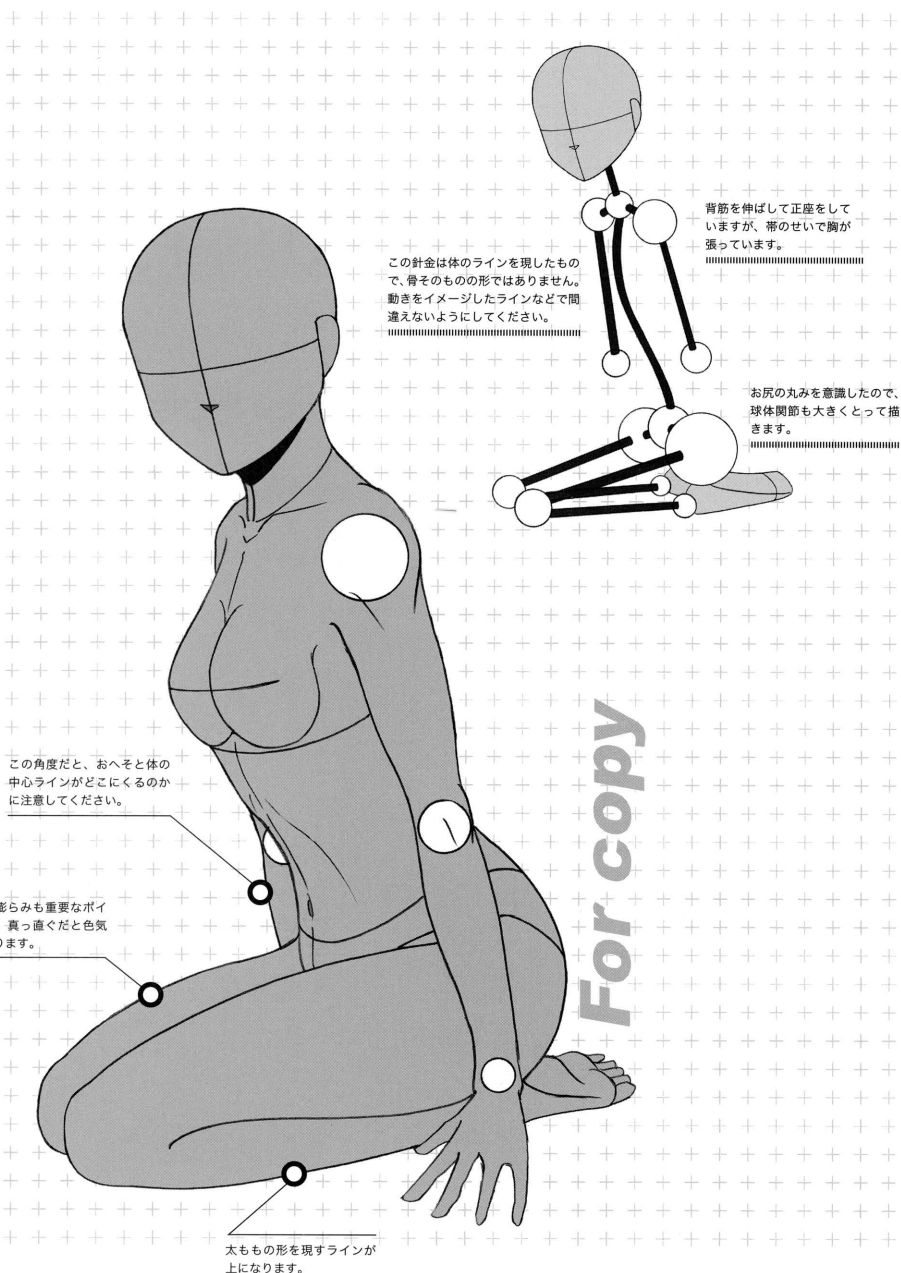
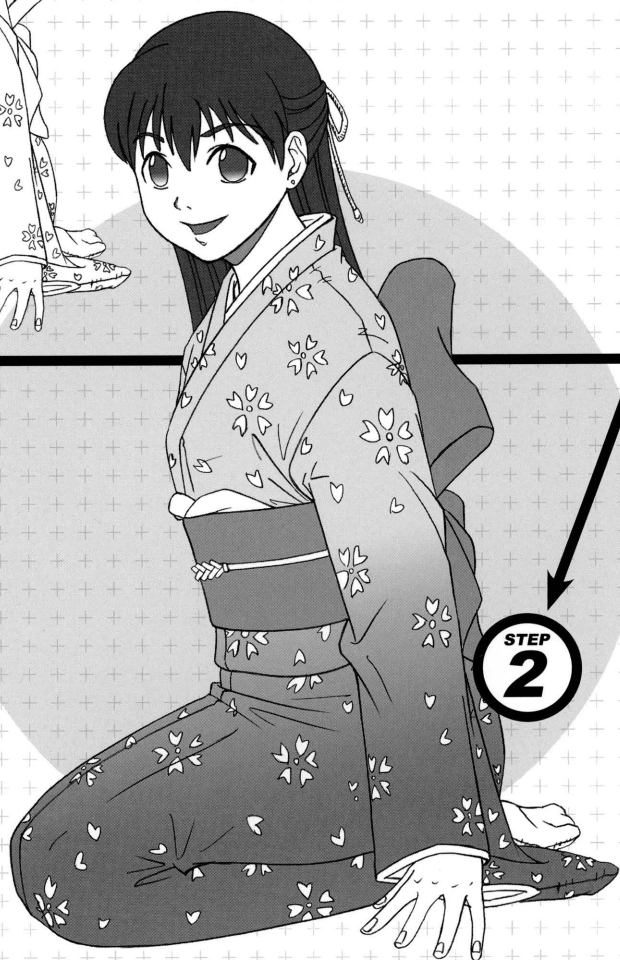
ゲームやアニメで人気の高い巫女さんのコスチュームです。そのデザインは一種類ではなく、意外と色々なパターンが存在しています。しかし、基本は和服なので最低限気を付けなくてはならない点があります。第一に襟の併せです。これは着物と同じで男女の違いはなく、必ず向って右側が上になります。スーツやシャツとは逆になる訳です。プロでも写真を参考にしていると、この襟の併せを間違えたりすることがあるので、資料だけではなく、体で覚えていくようにしてください。

袴の結び目を見せないように、帯の腰をもう一回転させることもありますが、マンガ的な絵柄としては、結び目は見えたほうがらしくみえます。また、袖の紐も実際には無いのですが、装束のらしさを表現するためにあえて入れてみました。
基本的に色は袴と紐は朱色でそれ以外は白系の二色しか使われていないのですが、草履などはベージュにするなどで変化をつけてみるのもいいでしょう。

巫女さん・立ち

通常は、紐は付いていませんが、らしくみせるために付けてみました。結び目に特徴があります。

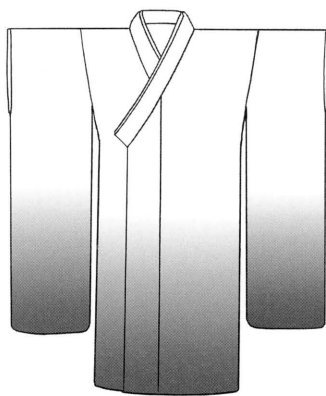
浴衣・立ちポーズ

着物の類はアニメでは模様などを描きこむと作画業者自体がとても面倒になるので、あまり登場してくるシーンはありません。ただ、シンプルな模様にするか、体を動かさずに「目パチ」「口パク」くらいか、ちょっと前に乗り出す「中ナシ」に近いくらいなら大丈夫でしょう。恋愛シミュレーションなどのゲームでは、夏休みなどのイベントとして、必ずと言っていい程に浴衣姿は登場してきます。ただ、ゲーム上に特殊なイベントアニメがない限り、殆どの場合が「止め」の画像になってきます。「止め」の画像にしたぶん、模様はかなり凝ったものになり、コンピューター上で例えればソフトの機能を使い捲り綺麗で可愛いペイントをほどこしがちになりますが、それもいいかもしれません。基本的に夏らしい朝顔、トンボ(時には初秋の赤トンボ)、金魚、風鈴など、夏そのままの素材をシンプルにデザイン化して描きこんでいきます。

浴衣・立ちポーズ

着物(和服)・座り

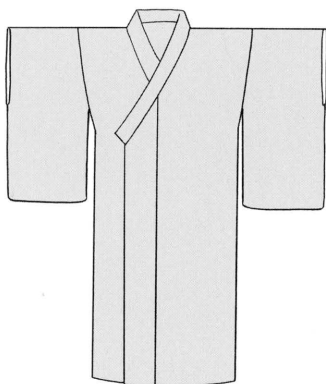
着物の場合、立ちポーズは描きなれないと難しいのですが、座りポーズだと多少のごまかしは利きます。ただ、横位置になると別の意味での注意点が生まれてきます。当然、着物だと正座になりますが、和服の場合、洋服よりも足が短く見えてしまうのです。これは正座のために足を折り畳んでいるためでもありますが、見る人の目からの情報が上半身に集中して下半身には目が行き難くなってしまうからです。足の太さとか長さを強調したい場合は、実際よりも大きめに描いた方がいいでしょう。ポーズとして、ヌードや水着に応用する場合には、体のラインや畳んだ足などの処理の仕方によってイメージは変わってしまいます。ふとももの膨らみや腰(お尻)のカーブ、胸のふくらみ、胴体の曲がり具合など、微妙な曲線が必要で、直線すぎたり小さすぎたりすると、女性の体の柔らかさや色気が消えてしまいます。

振り袖・座り

振袖・立ち

基本的に着物を上手に描くのは難しく、慣れが必要でしょう。浴衣と同じポーズでも振袖だとかなり上品な感じになります。描き方自体も変化しているのがわかりますね。

夏とは逆に冬もしくは新年の初詣のシーンなどで使います。浴衣との根本的な違いは布地の厚さと文字通り長い袖の部分になります。振袖と浴衣、どこが違うのか描き分けるために見比べてください。

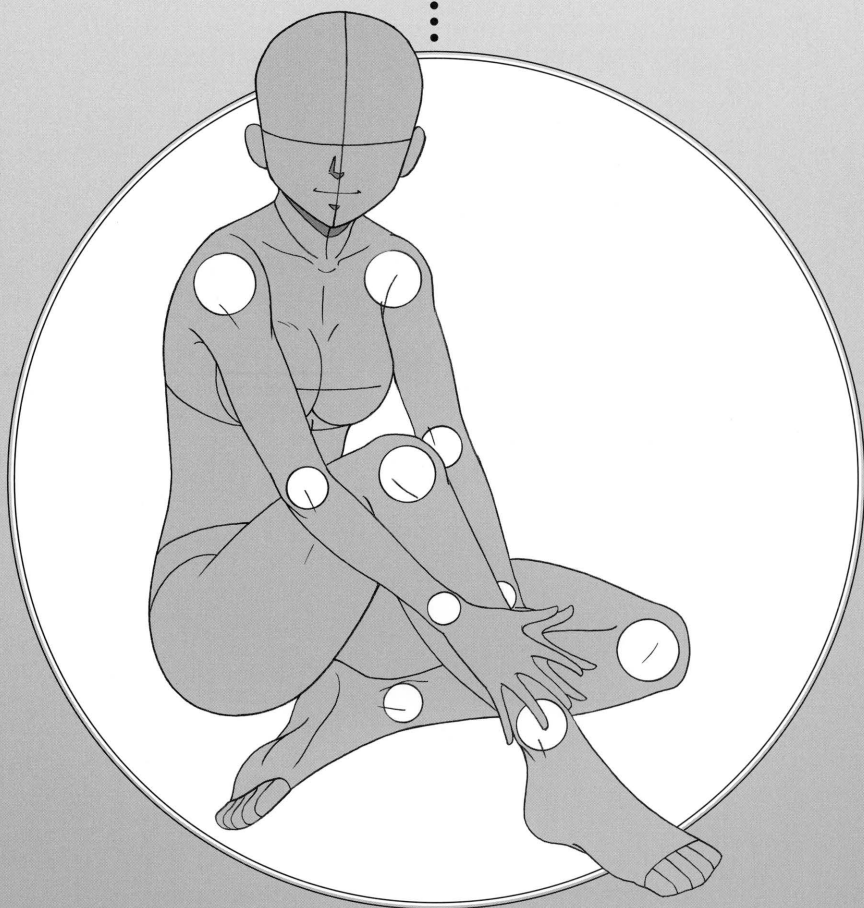
sample

sample-A

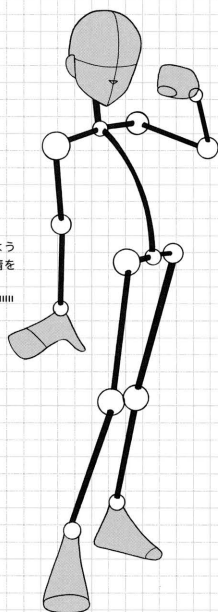
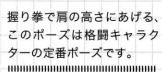
結婚前の若い女性や成人式などで着ます。
振袖は文字通り袖を振れるくらい長い袖になります。

sample-B

通常の着物や浴衣の袖。

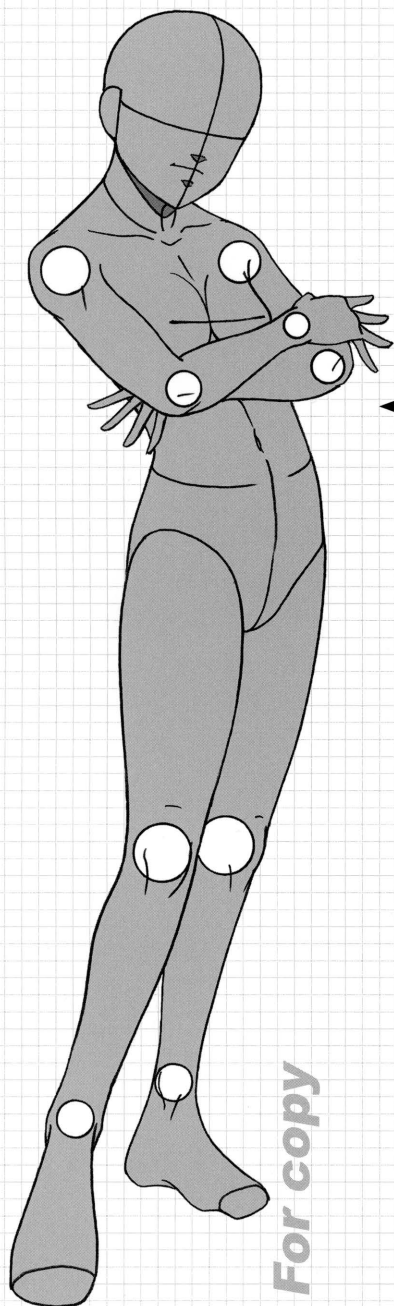
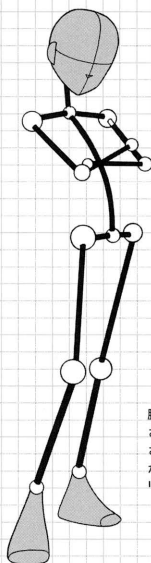
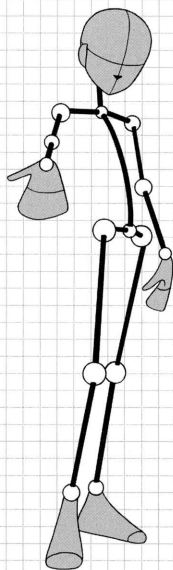
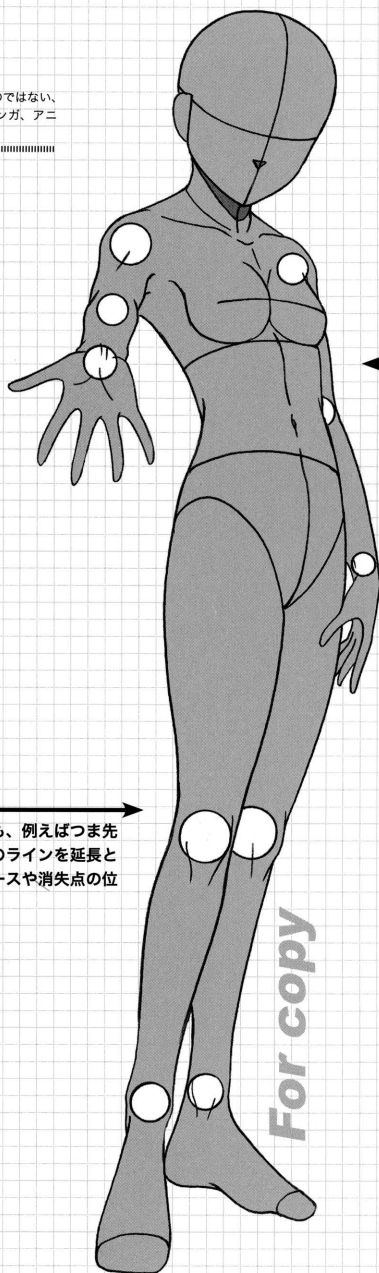
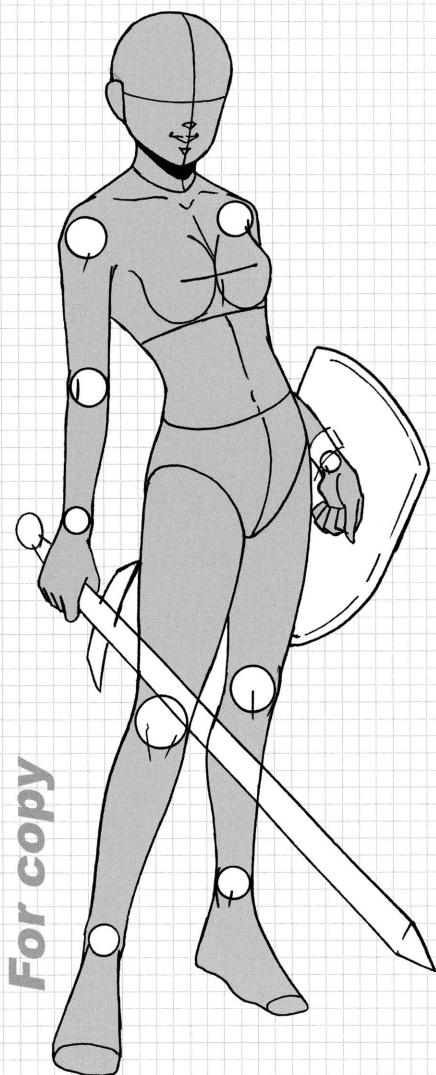
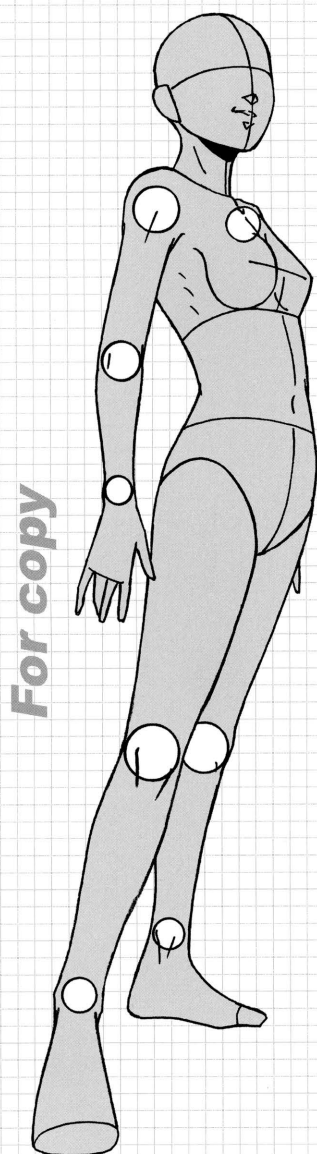
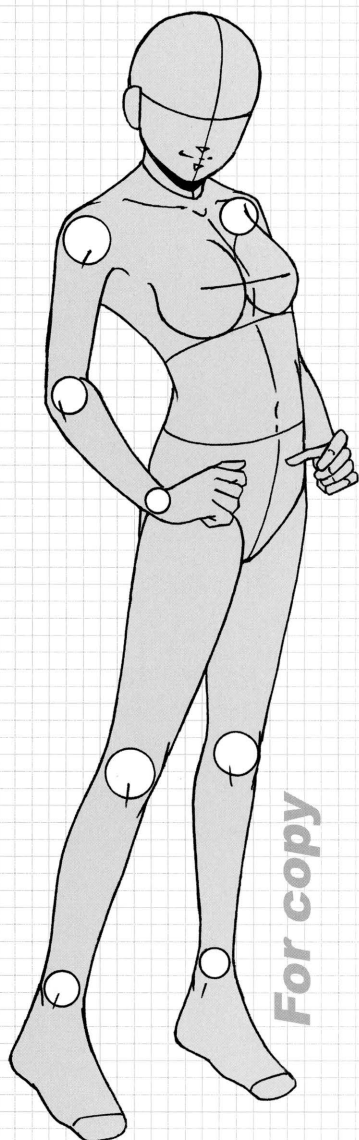
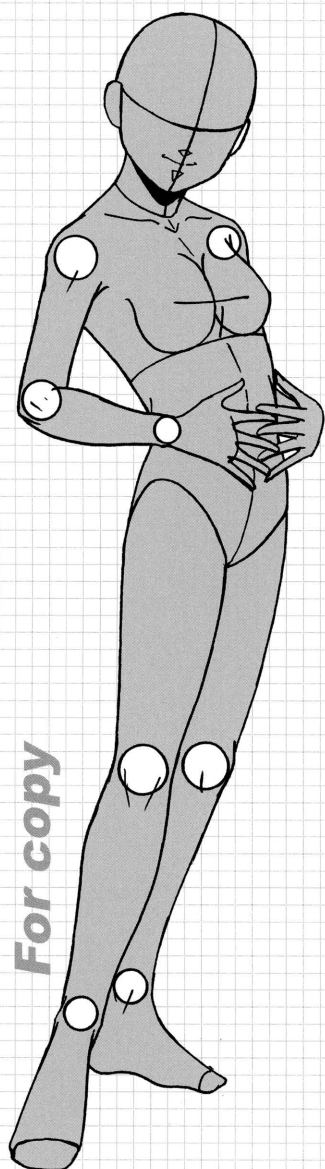
CHAPTER 3

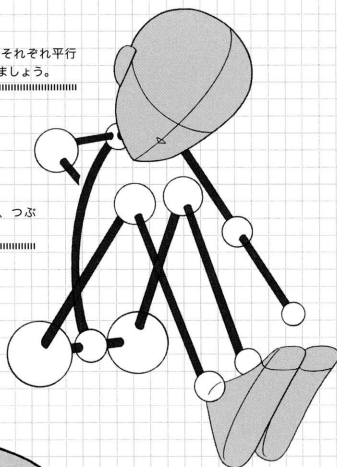
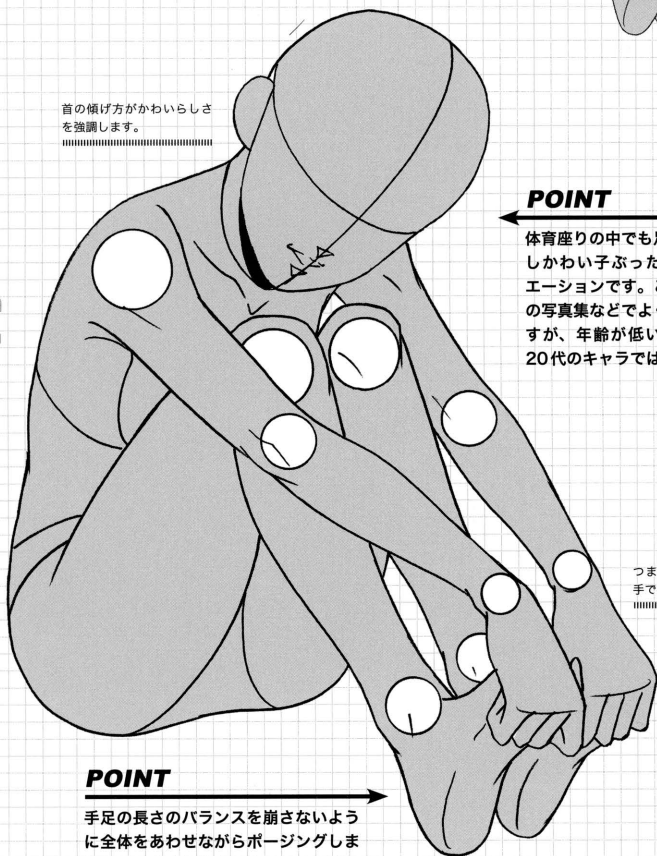
【テンプレート集】

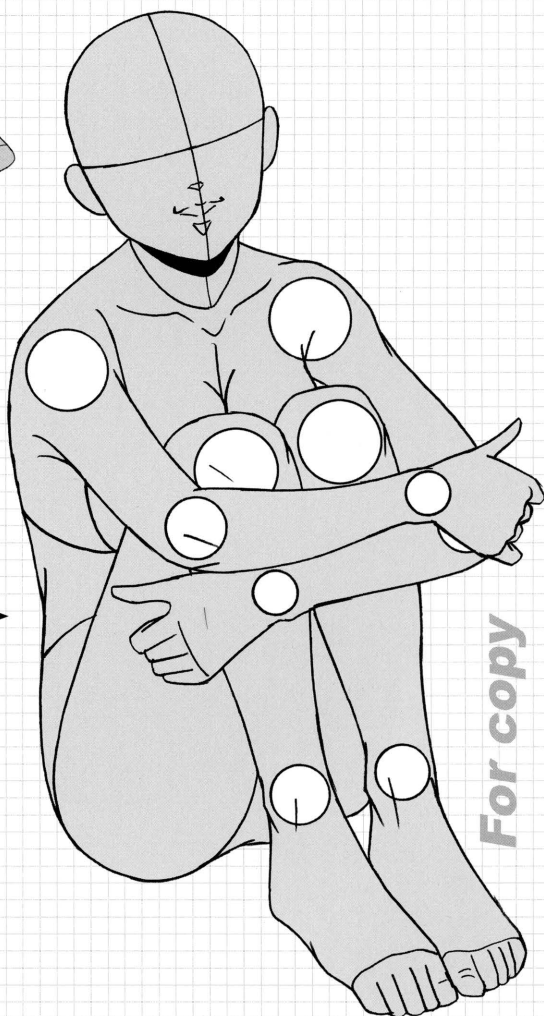
Templates

立ちポーズ 1

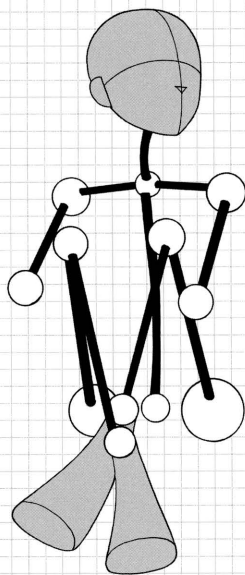
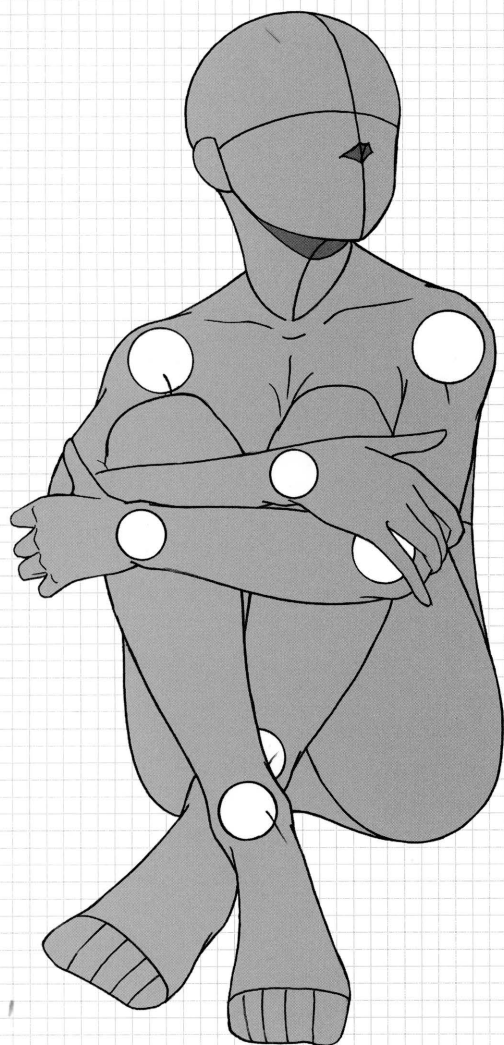
◎自分で設定した世界観にあわせて頭身も変えてポーズを作ってみましょう。
握り拳で肩の高さにあげる、このポーズは格闘キャラクターの定番ポーズです。
両方の腕を動かせるようになると、様々な感情を表すことになります。
両手を握り拳にすると男性キャラっぽくなりますが、片手をこのようなポーズにすると女性キャラらしくなります。
For copy

立ちポーズ 2

POINT
手を顔に当てるのは、考えているポーズか女性らしさを表現するのに使います。男性キャラではこのようなポーズはしません。
微妙に肩をすくめているので、肩の丸い位置が上がっています。他のポーズと比べてみてください
両手を組むのは意志の強さを強調しています。
見えなくても右足の膝の位置は合わせておきましょう。これは太ももとふくらはぎのふくらみが不自然になるのを防ぐためです。
定番のＴ字型の足の位置です。
For copy

立ちポーズ 3

POINT
前のページにも出てきましたが、腕を組むポーズは本当によく使います。この場合は、自分に自信があって相手を見下しているセリフを考えてみてください。
顔(顎)を上に向けると、もっと威張った感じになります。
脚を大きく広げれば男性キャラ、クロスさせれば女性キャラになります。記号化されたパターンで月並みですが、一番分かりやすいものです。
For copy

立ちポーズ 4

ただ、棒立ちにするのではない、背中の反り具合がマンガ、アニメらしいポーズです。
POINT-1
左手はそのままで、右手をこちらに差し出しています。手前（見ている人に向けて）にするだけで、セリフの代わりにもなります。
POINT-2
どんなポーズでも、例えばつま先同士、鎖骨同士のラインを延長としていけば、パースや消失点の位置が分かります。
For copy

その他の立ちポーズ例

その他の立ちポーズ例

体育座り 1

肩、膝、足首など、それぞれ平行
になるように注意しましょう。
胸は足を押さえて、つぶ
れた形になります。
首の傾げ方がかわいらしさ
を強調します。
For copy
POINT
体育座りの中でも足をつかんで少
しかわい子ぶったポーズのバリ
エーションです。これもアイドル
の写真集などでよく見かけるので
すが、年齢が低いキャラ向けで
20代のキャラでは似合いません。
つま先は足の指のみを
手で握っています。
お尻の部分の処理の仕方が
難しいところです。下着や
ブルマなど、描き方は体の
ラインにあわせるようにし
てください。
POINT
手足の長さのバランスを崩さないよう
に全体をあわせながらポージングしま
しょう。まずは針金のみでライン取り
することをオススメします。

体育座り 2

肩は前に出ています。
体の力の入り方によって、背筋を伸ばしたり曲げたりします。
お尻の面と足の面は同じ方向と向きになっていなければいけません。
POINT
体育座りの一般的な形。足を揃えて真っ直ぐに座っています。
For copy

体育座り 3

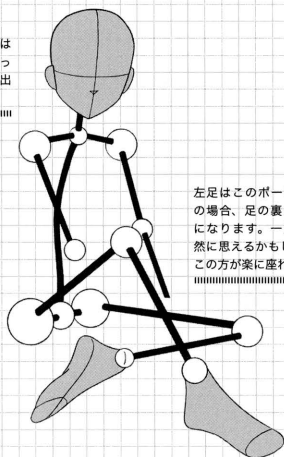
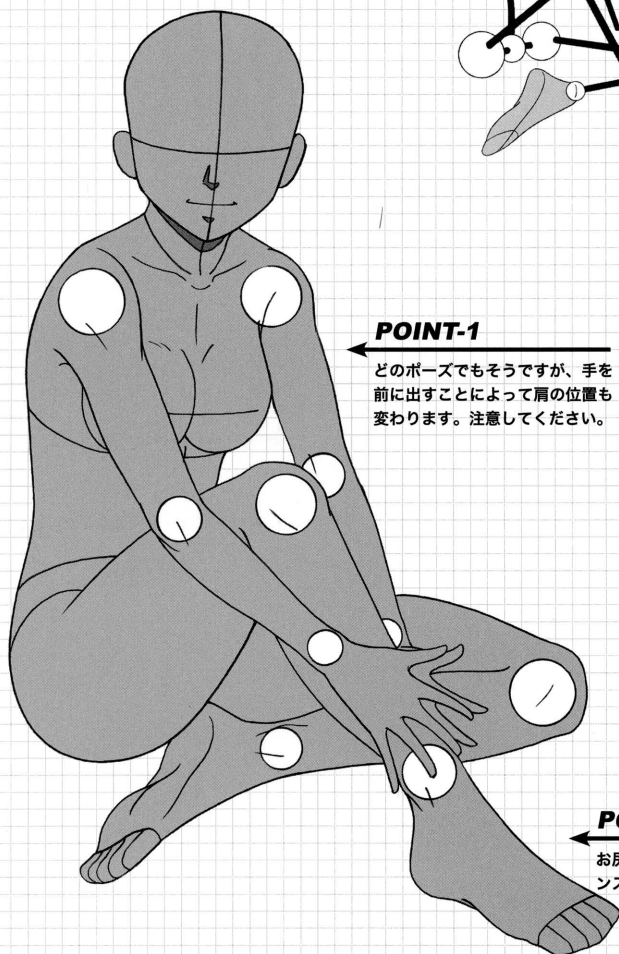
◎この顔の角度はプロでも難しい角度です。ただ、変化をつけるためにも描けるように練習してみましょう。
紙を裏返しにして、描きやすい方向にしてから清書してもいいでしょう。

For copy

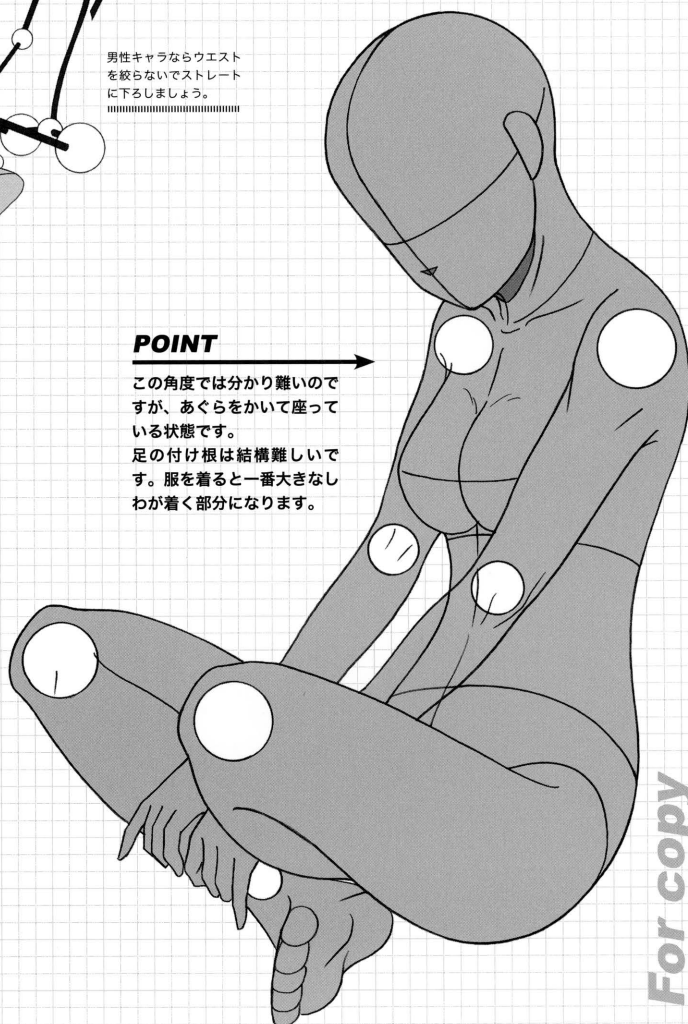
変形体育座り

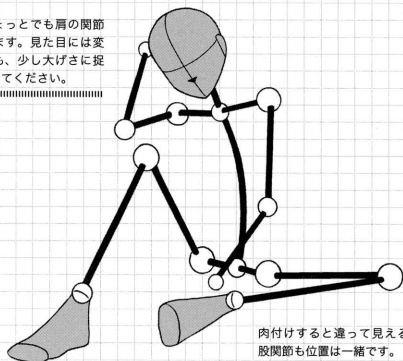
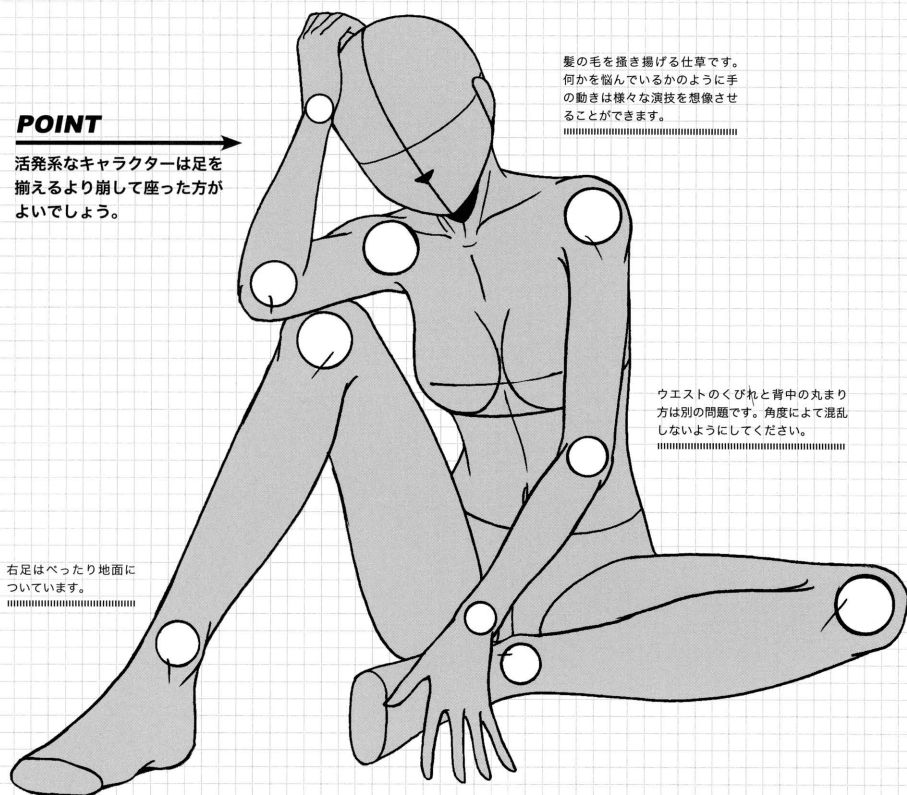
POINT

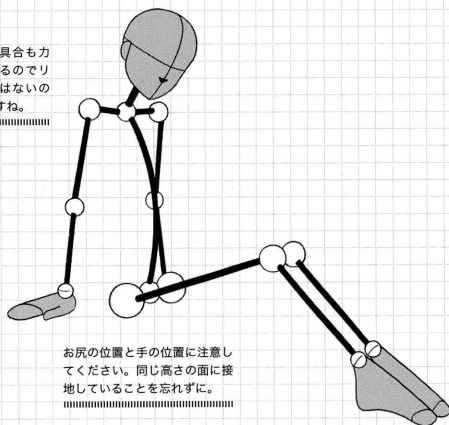
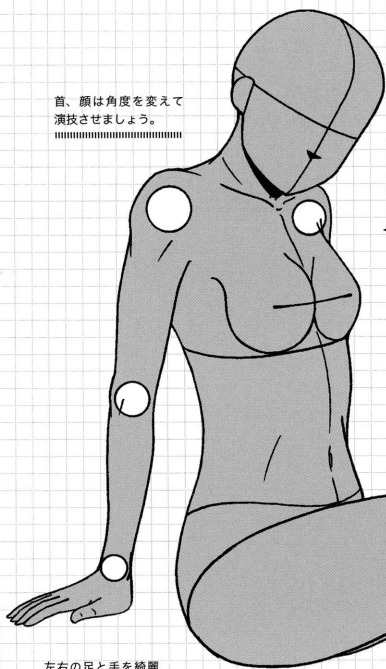
演技やポーズの多様さは男性キャラクターより女性キャラクターの方が多いように思われます。単純に感情豊かという以外に、それぞれの個性を発揮するかのように、体育座りにも様々なバリエーションがあります。

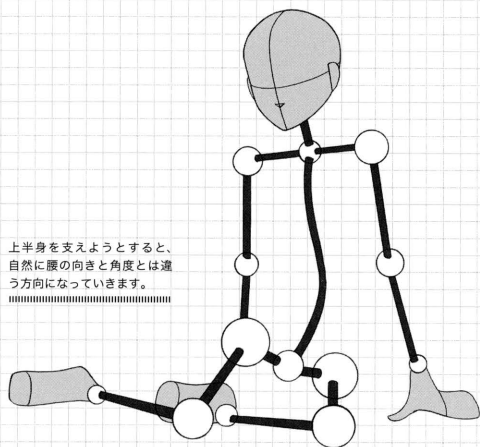
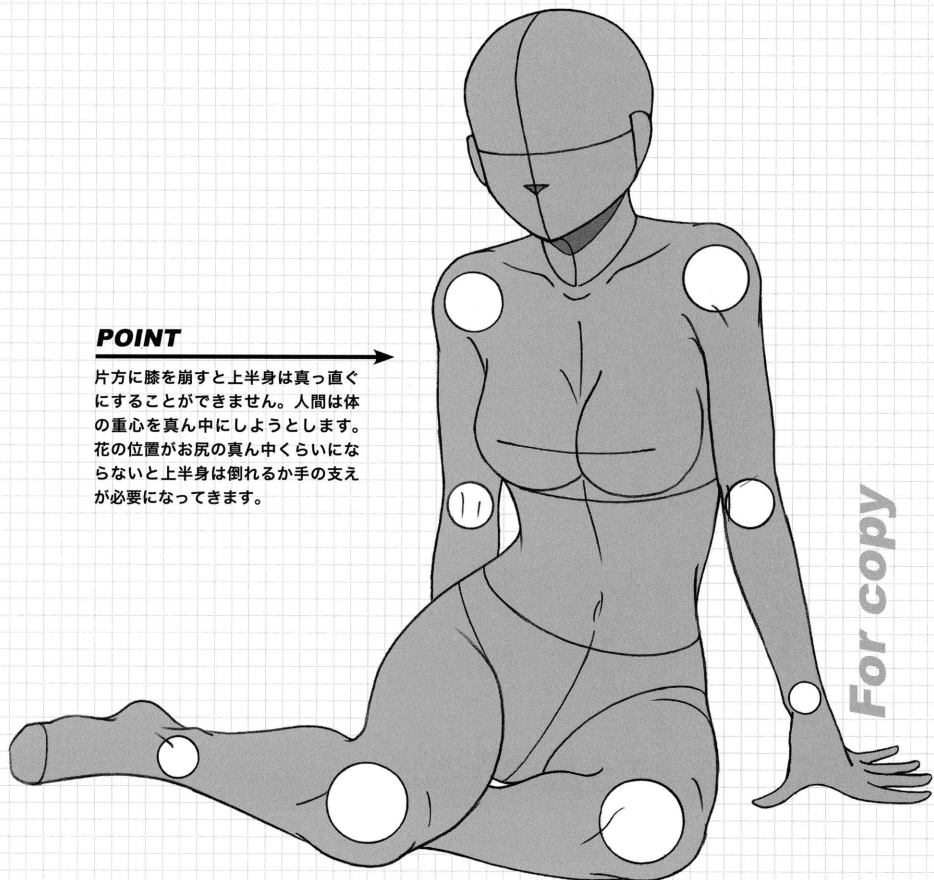
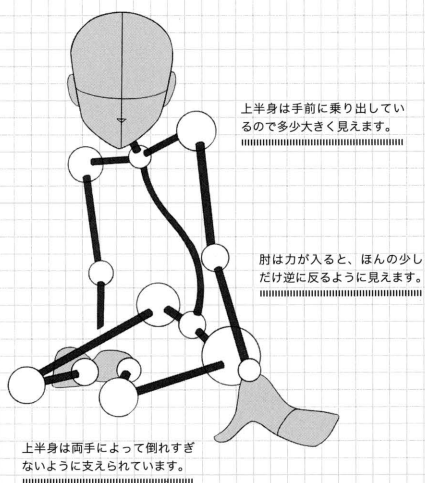
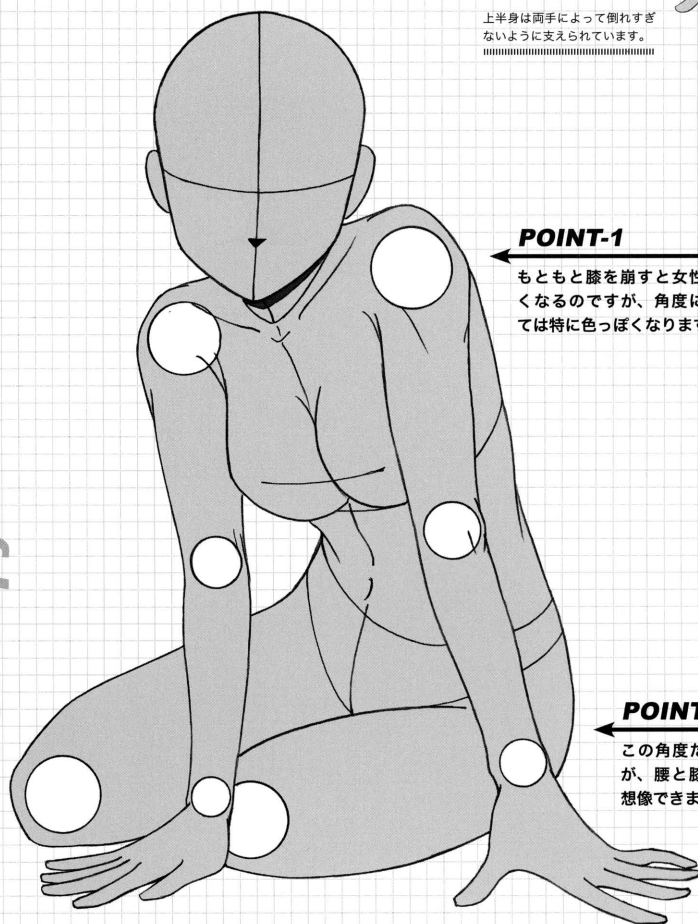
胡坐

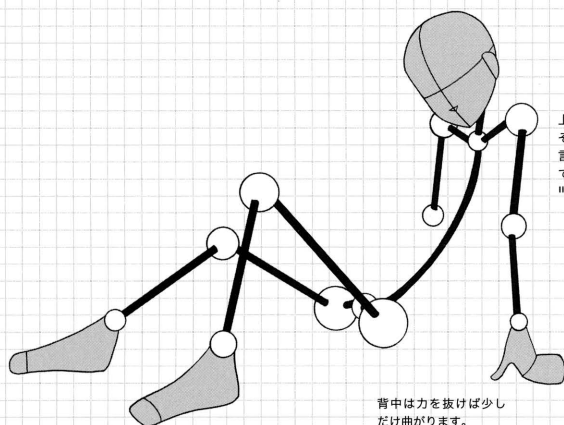
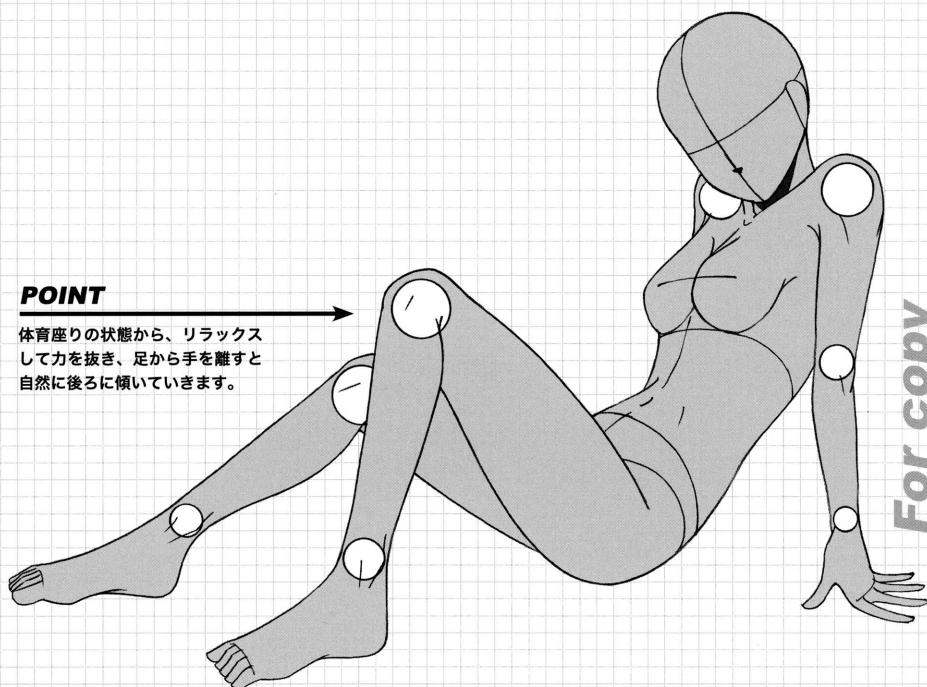
リラックスといっても、上半身は最低限の力が入ってので、割と真っ直ぐです。肩の丸みは手を前に出しているからです。
左足はこのポーズのこの角度の場合、足の裏が見えることになります。一見すると不自然に思えるかもしれませんが、この方が楽に座れるはずです。
POINT-1
どのポーズでもそうですが、手を前に出すことによって肩の位置も変わります。注意してください。
POINT-2
お尻と左膝、右足のかかとでバランスをとって座っています。
For copy

胡坐横

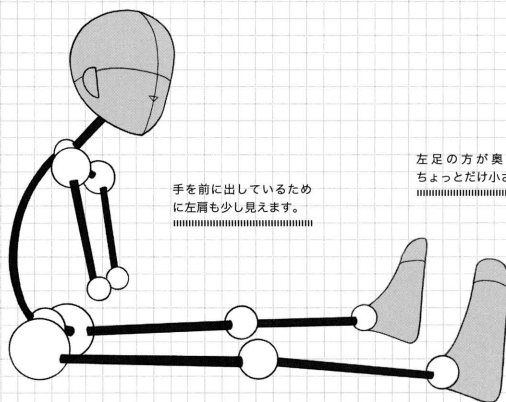
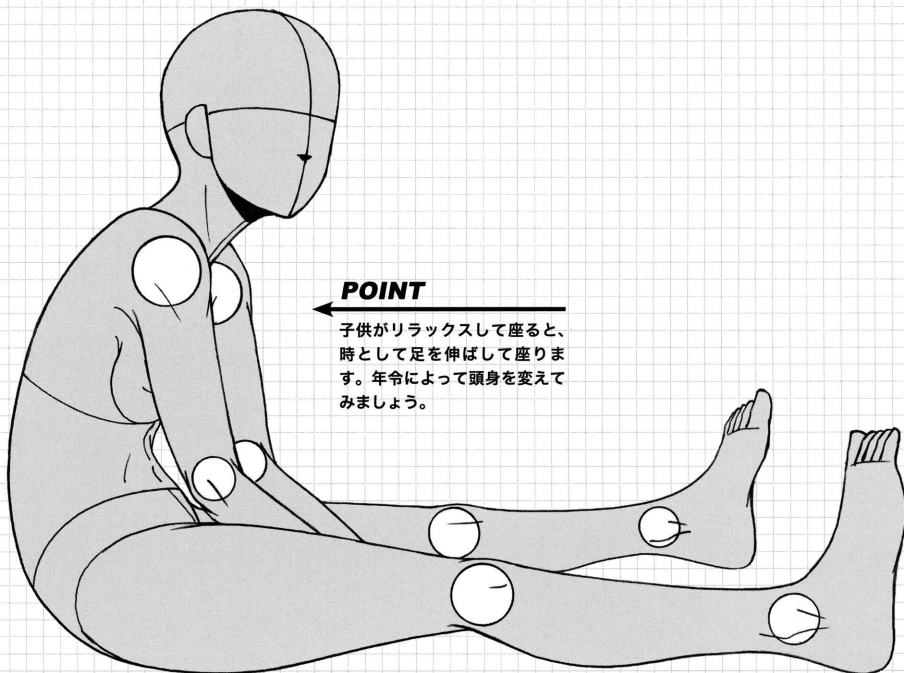
落ち込んだ心情なら、
背中を丸めてもっと前
傾にしてみましょう。
鼻の位置がお尻よりも後にならな
いようにしてください。そうしな
いと後ろに転んでしまいます。
リアルタイプのキャラなら、
膝の骨を意識しましょう。
男性キャラならウエスト
を絞らないでストレート
に下ろしましょう。
足を曲げた場合でも、筋肉のふ
くらみを付けるとなると、それ
なりの曲線を描かなければいけ
ないことが分かります。
POINT
この角度では分かり難いので
すが、あぐらをかいて座って
いる状態です。
足の付け根は結構難しいで
す。服を着ると一番大きなし
わが着く部分になります。
For copy

足を崩して座る

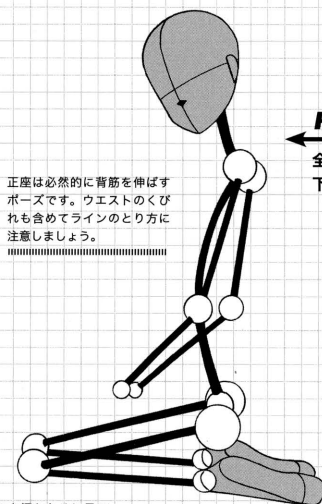
腕を挙げるとちょっとでも肩の関節の位置は変わります。見た目には変化がないようでも、少し大げさに捉えて描くようにしてください。
肉付けすると違って見える股関節も位置は一緒です。
髪の毛を掻き揚げる仕草です。何かを悩んでいるかのように手の動きは様々な演技を想像させることができます。
POINT
活発系なキャラクターは足を揃えるより崩して座った方がよいでしょう。
ウエストのくびれと背中の丸まり方は別の問題です。角度によって混乱しないようにしてください。
右足はべったり地面についています。
For copy

足を揃えて座る

背骨の反り具合も力が入っているのでリラックスではないのが分かりますね。
お尻の位置と手の位置に注意してください。同じ高さの面に接地していることを忘れずに。
首、顔は角度を変えて演技させましょう。
POINT
一見するとリラックスしているようですが、どこに力が入っているか注意してみましょう。これが理解できれば自然なポーズを描けるようになります。
つま先の伸ばし方によって力が入っているのがわかります。リラックスよりも本人が意図したポーズになっています。
左右の足と手を綺麗に揃えるというのは意外と力が必要です。
どこを強調したいかによって角度とかバランスを変えていきます。この場合は足のラインを綺麗に見せたい意図があります。

女の子座り 1

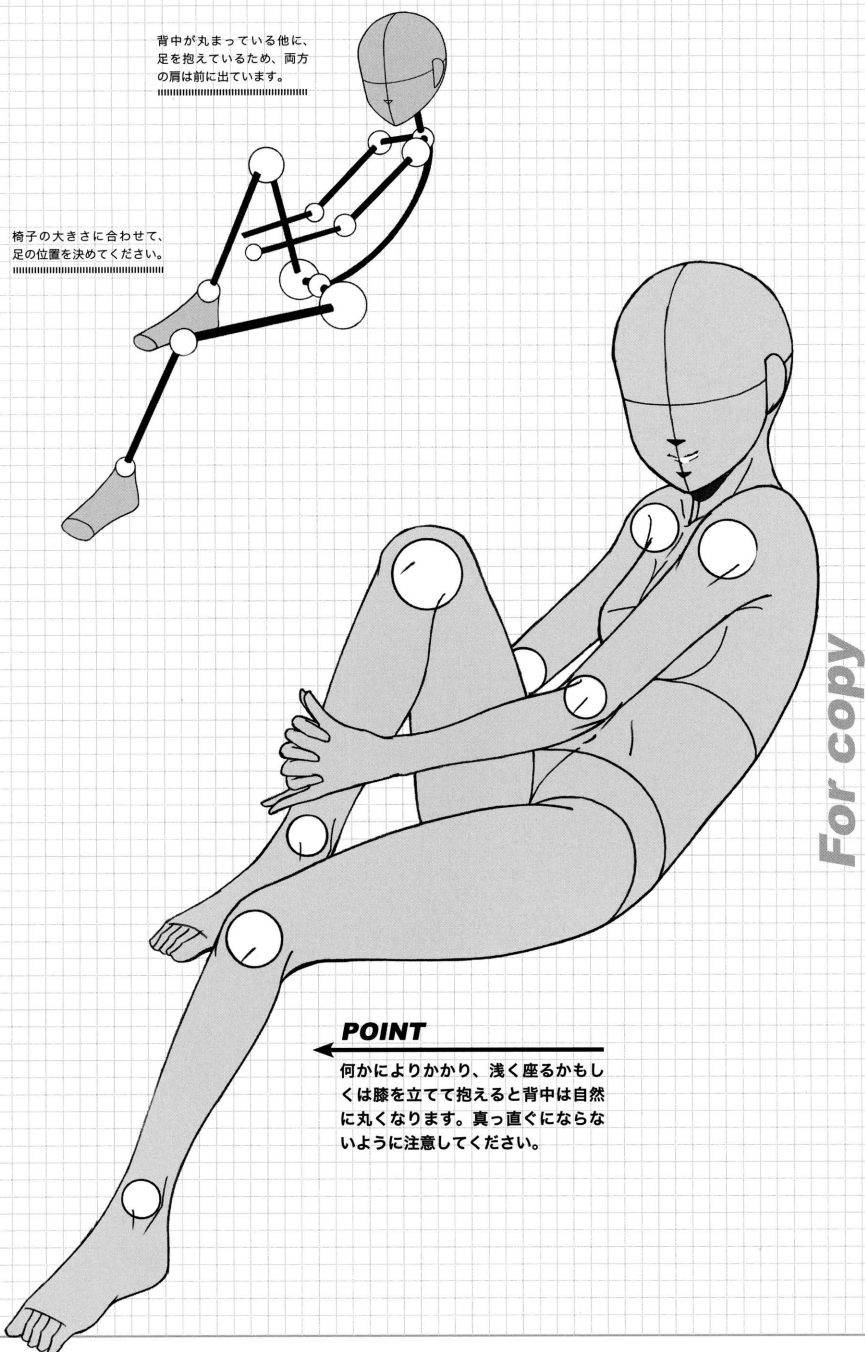
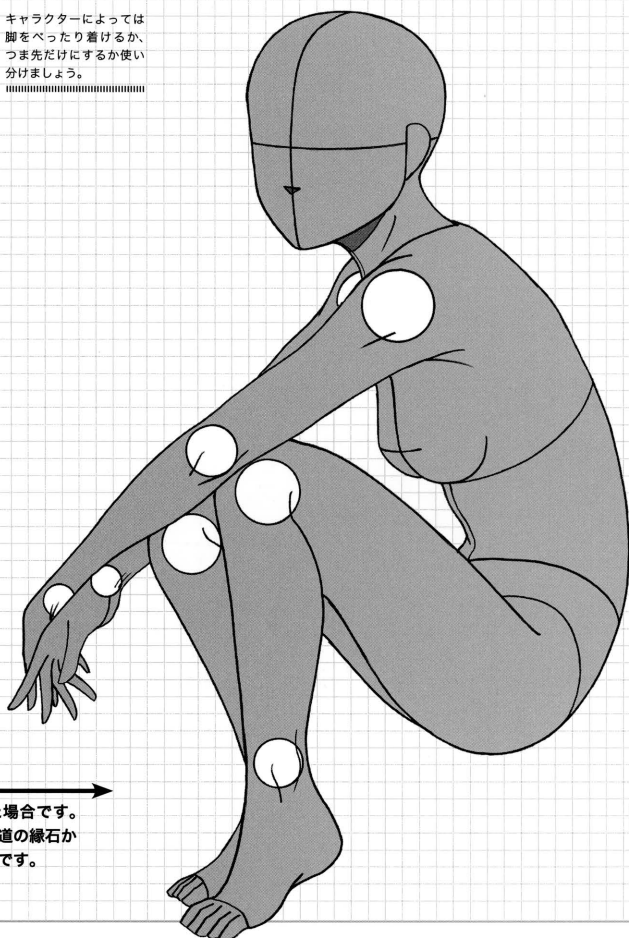
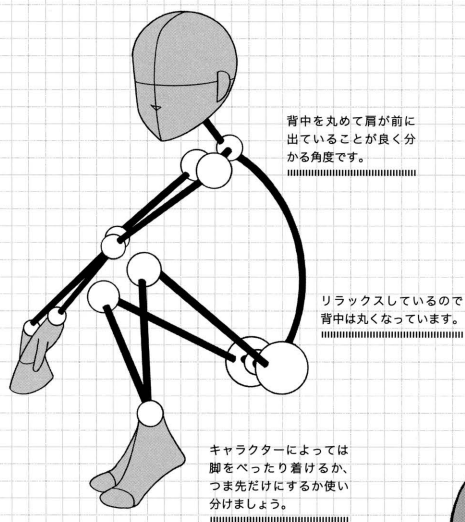
上半身を支えようとすると、
自然に腰の向きと角度とは違
う方向になっていきます。
POINT
片方に膝を崩すと上半身は真っ直ぐ
にすることができません。人間は体
の重心を真ん中にしようとします。
花の位置がお尻の真ん中くらいにな
らないと上半身は倒れるか手の支え
が必要になってきます。
For copy

女の子座り 2

上半身は手前に乗り出しているので多少大きく見えます。
肘は力が入ると、ほんの少しだけ逆に反るように見えます。
上半身は両手によって倒れすぎないように支えられています。
POINT-1
もともと膝を崩すと女性らしくなるのですが、角度によっては特に色っぽくなります。
POINT-2
この角度だと足は見えませんが、腰と膝の位置で足の形は想像できます。
For copy

座り 1

上半身は両手に体重が乗っていて、その重さの分だけ下がります。と言いますか、腕の長さが一定なので、自然に肩が上がるのです。
力が入ると肘は逆の方向に少しだけ反ります。
上半身を両手で支えています。この手がないと後ろに転んでしまうのが分かりますか？
背中は力を抜けば少しだけ曲がります。
POINT
体育座りの状態から、リラックスして力を抜き、足から手を離すと自然に後ろに傾いていきます。
For copy

座り２

足を伸ばすと自然と背中は
丸まります。背筋を伸ばす
にはよっぽど力を入れない
とできないポーズです。
手を前に出しているため
に左肩も少し見えます。
左足の方が奥にあるので、
ちょっとだけ小さく見えます。
For copy
POINT
子供がリラックスして座ると、
時として足を伸ばして座りま
す。年令によって頭身を変えて
みましょう。

手を着いての女の子座り

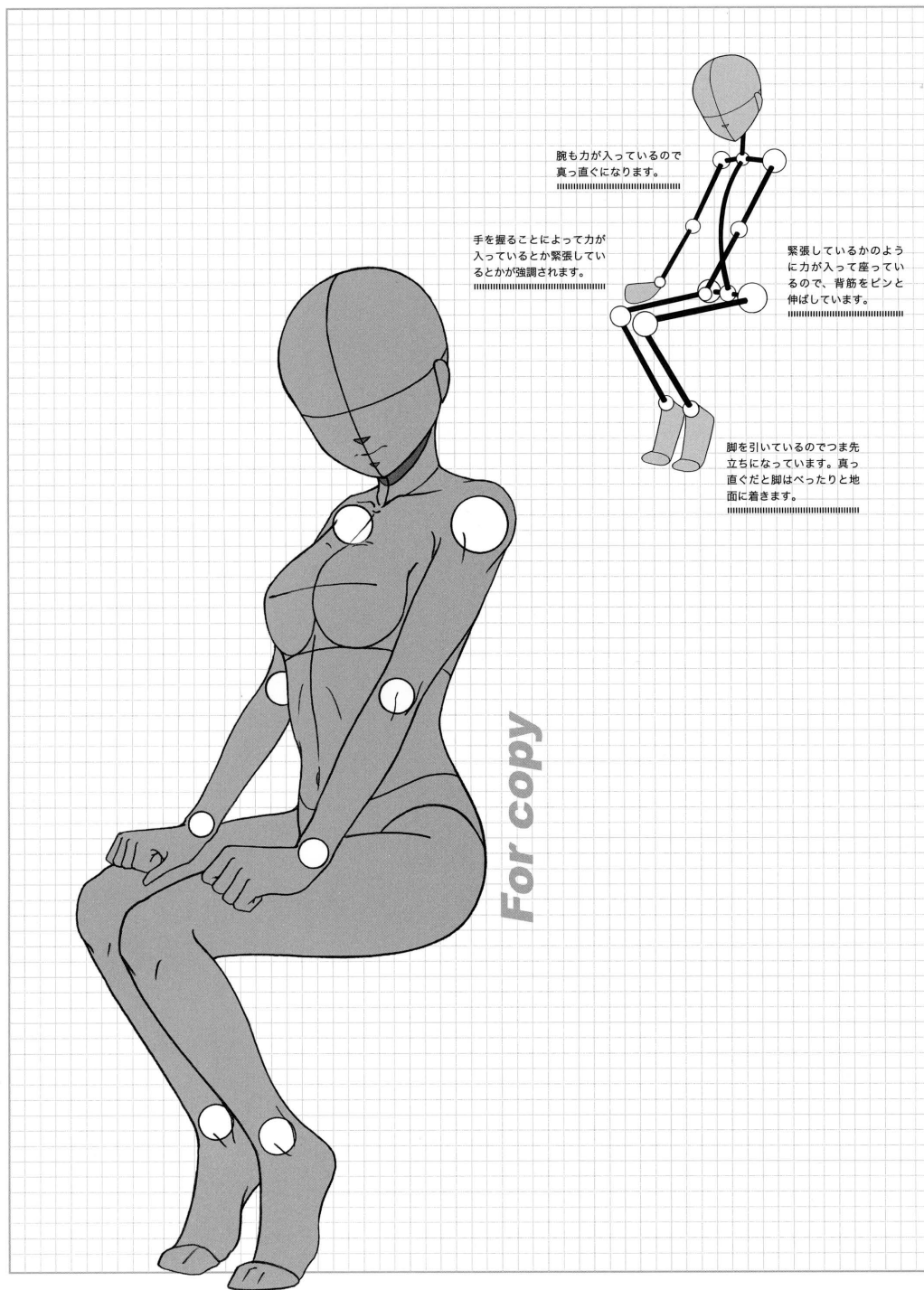
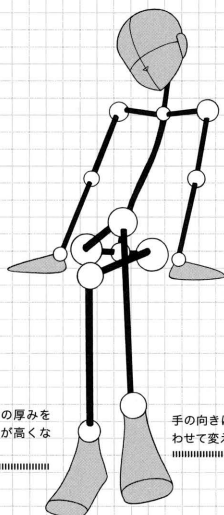
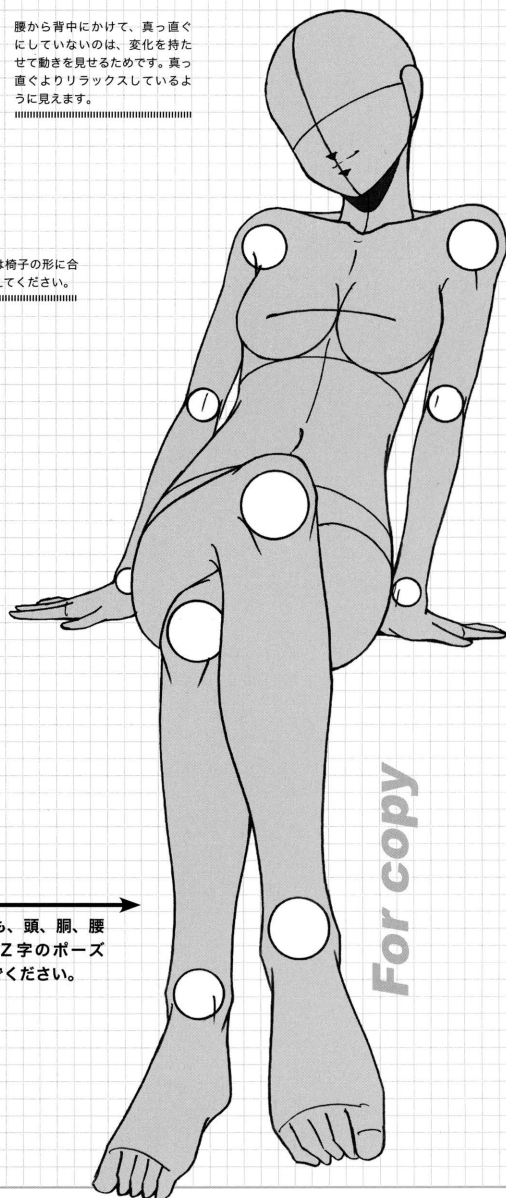
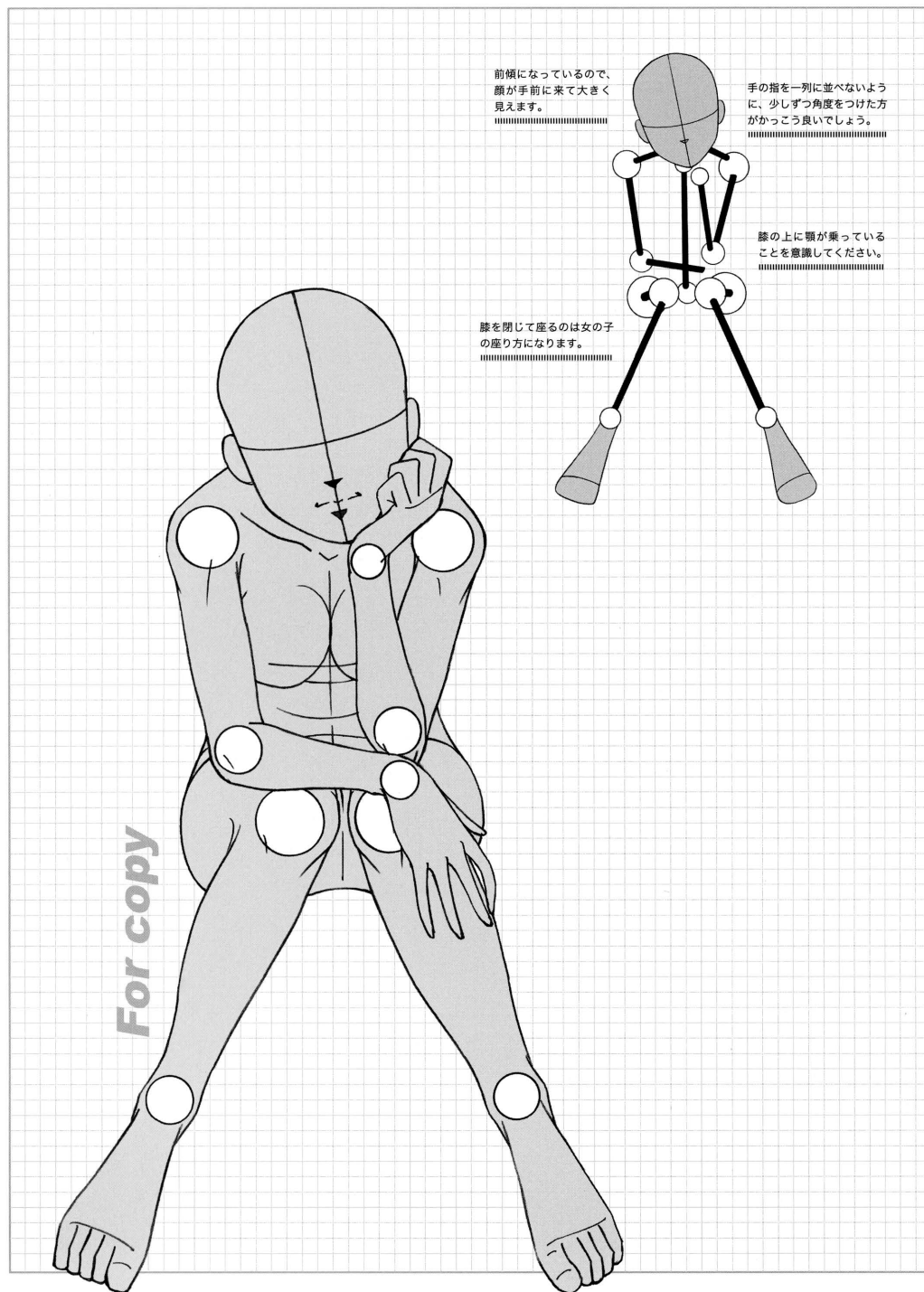
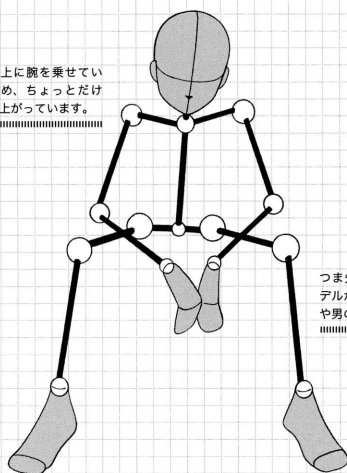
正座横

POINT
全体的に曲線の美しさが上手い下手に左右されるポーズです。
正座は必然的に背筋を伸ばすポーズです。ウエストのくびれも含めてラインのとり方に注意しましょう。
動きの流れを掴むために足の針金も曲線にしてしまった方がいいかもしれません。
顔が真横を向いていると楽なのですが、こちらを向くと首のつき方に注意しなくてはなりません。
胸の大きさを強調したいのなら、この角度の方がいいでしょう。逆に着物の場合、押さえるのが難しくなってしまいます。
POINT
正座は真横からみるとその特徴がよく分かります。着物の作例とささいな角度違いですが、体のラインの美しさを見せるか着物の特徴を見せるかで差が出てきます。
手は膝の上に揃えてもよいでしょう。
足の裏の形、凹凸もしっかり描くようにしてください。平ではありません。

膝を抱えて椅子に座る

背中が丸まっている他に、
足を抱えているため、両方
の肩は前に出ています。
椅子の大きさに合わせて、
足の位置を決めてください。
For copy
POINT
何かによりかかり、浅く座るかもし
くは膝を立てて抱えると背中は自然
に丸くなります。真っ直ぐにならな
いように注意してください。

階段に座る

POINT

低いものに座った場合です。
椅子ではなく、歩道の縁石か
階段くらいの高さです。

きちんと椅子に座る

腕も力が入っているので
真っ直ぐになります。
手を握ることによって力が
入っているとか緊張してい
るとかが強調されます。
緊張しているかのよう
に力が入って座ってい
るので、背筋をピンと
伸ばしています。
脚を引いているのでつま先
立ちになっています。真っ
直ぐだと脚はぺったりと地
面に着きます。
For copy

足を組んで椅子に座る

肩と腕に力が入っているのと、下から見上げているので肩の位置が上がってみえます。
腰から背中にかけて、真っ直ぐにしていないのは、変化を持たせて動きを見せるためです。真っ直ぐよりリラックスしているように見えます。
脚を組む場合、下の脚の厚みを忘れずに、その分、膝が高くなるように描きましょう。
手の向きは椅子の形に合わせて変えてください。
POINT
座っていても、頭、胴、腰でS字又はZ字のポーズは忘れないでください。
For copy

頬杖をついて座る

前傾になっているので、顔が手前に来て大きく見えます。
手の指を一列に並べないように、少しずつ角度をつけた方がかっこう良いでしょう。
膝の上に顎が乗っていることを意識してください。
膝を閉じて座るのは女の子の座り方になります。
For copy

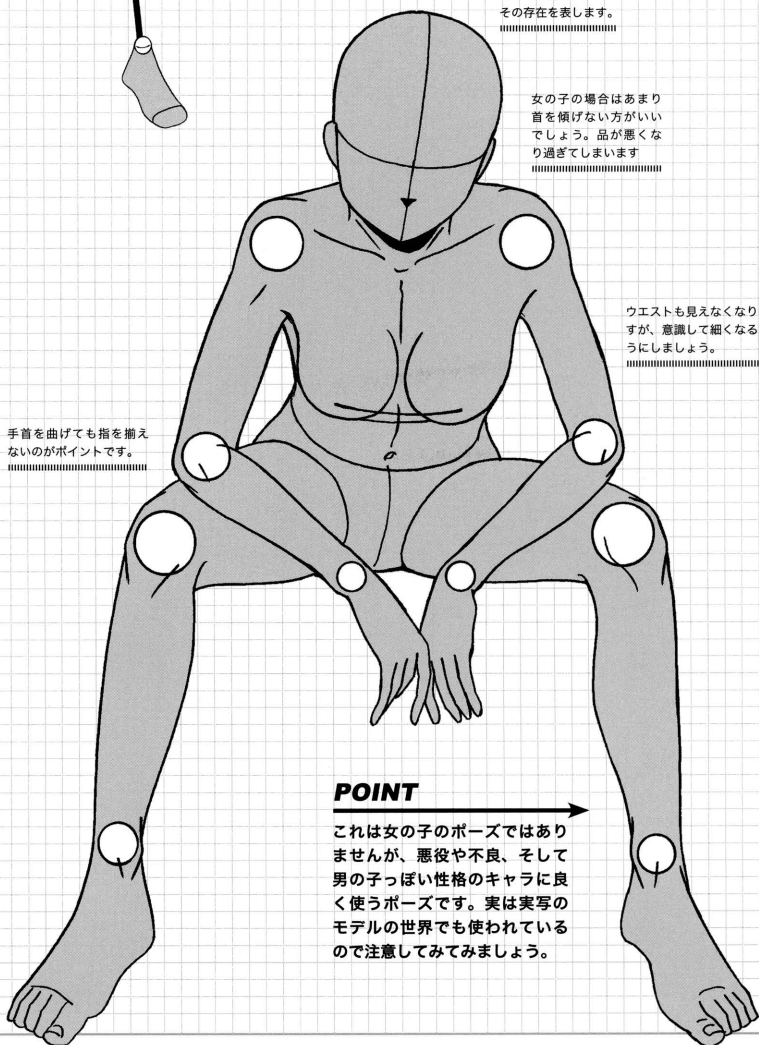
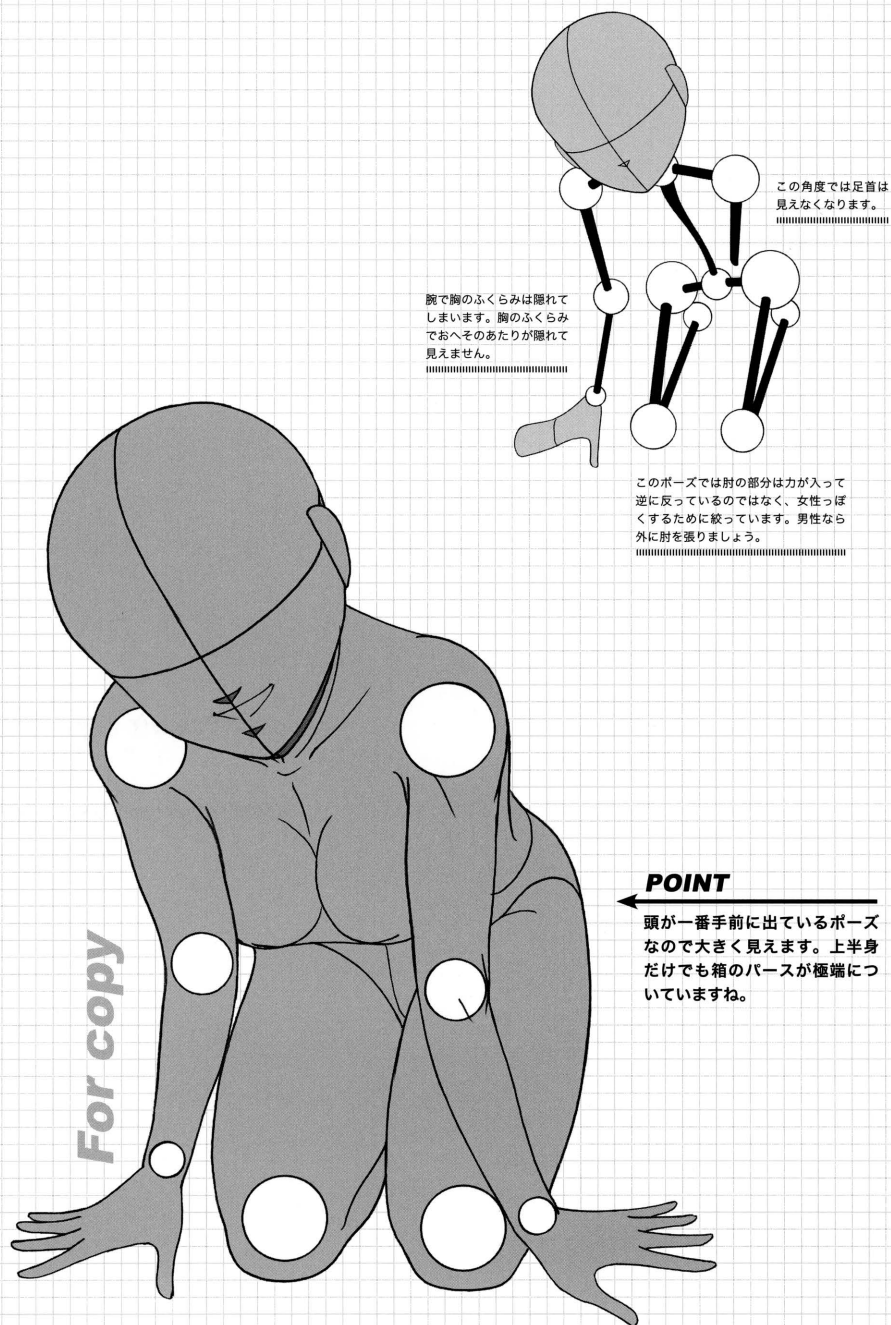
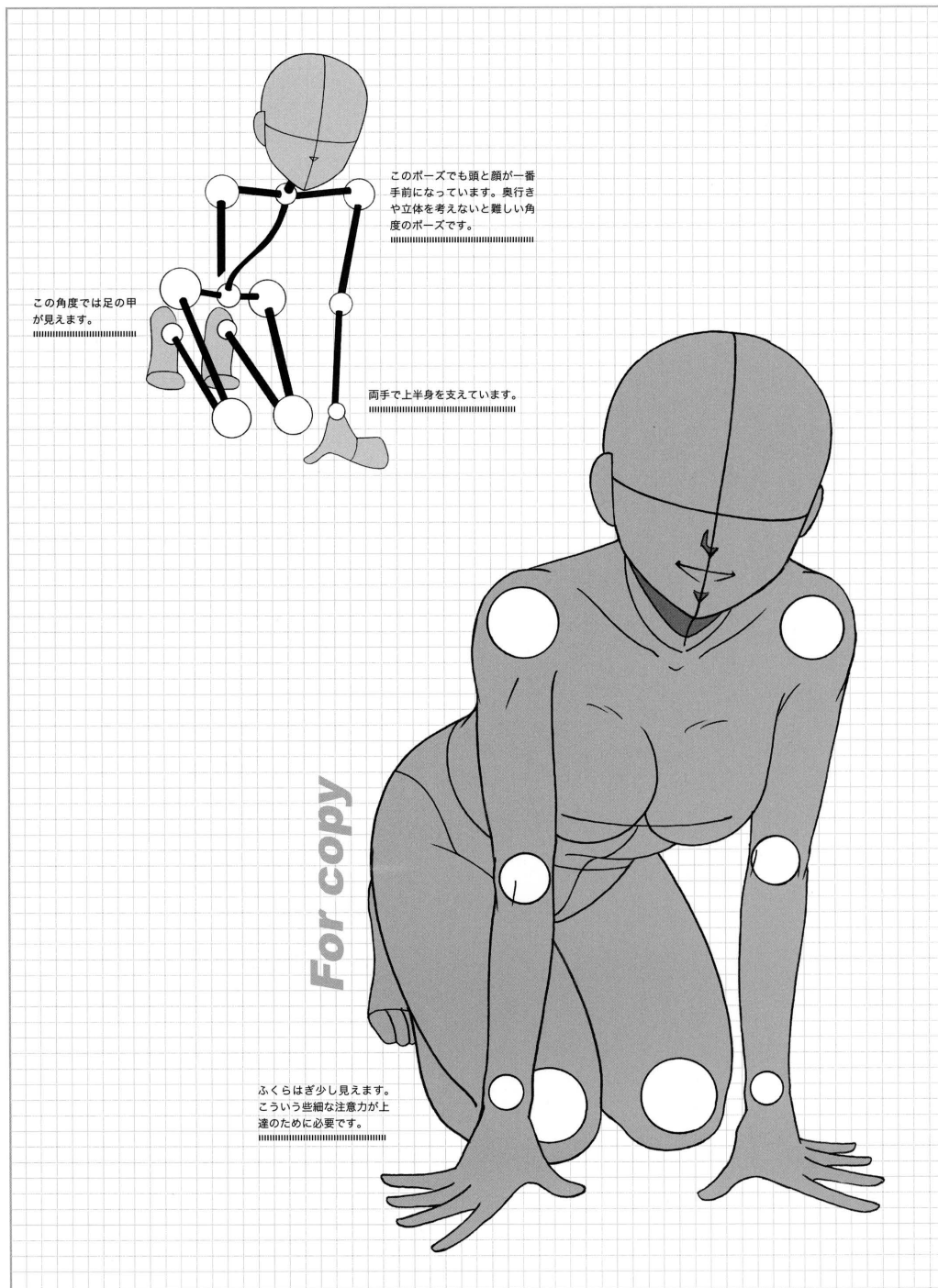
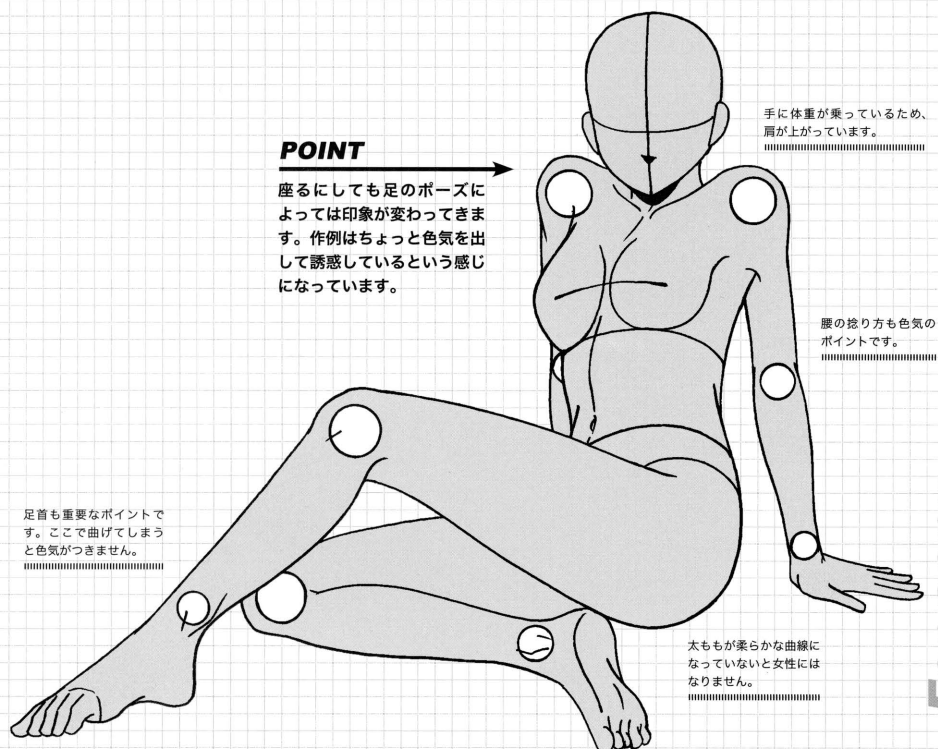
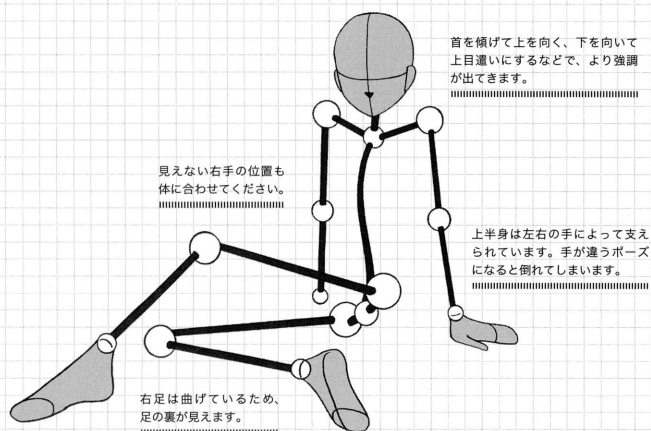
男の子っぽくカッコウつけて座る

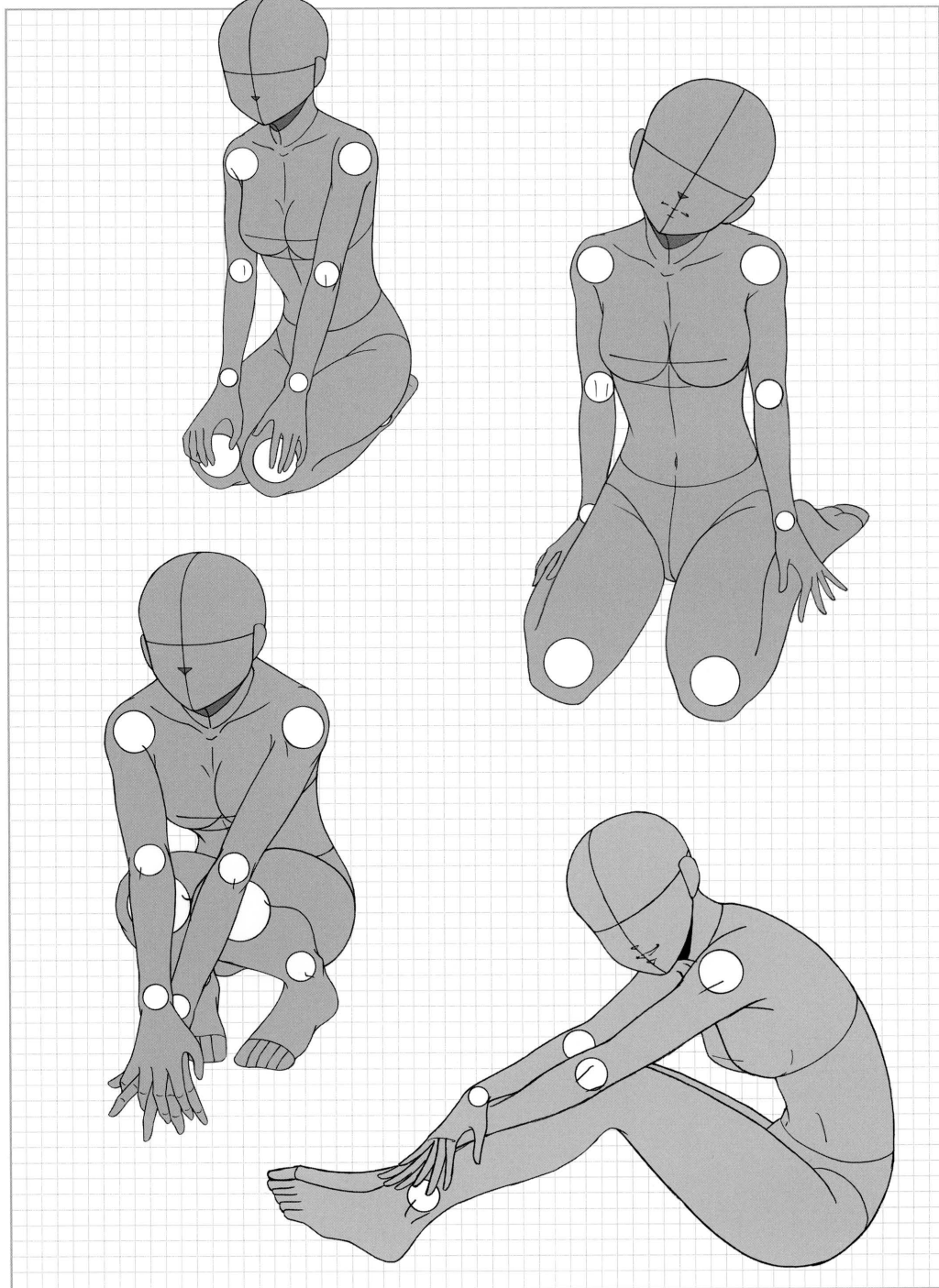
四つんばい 1

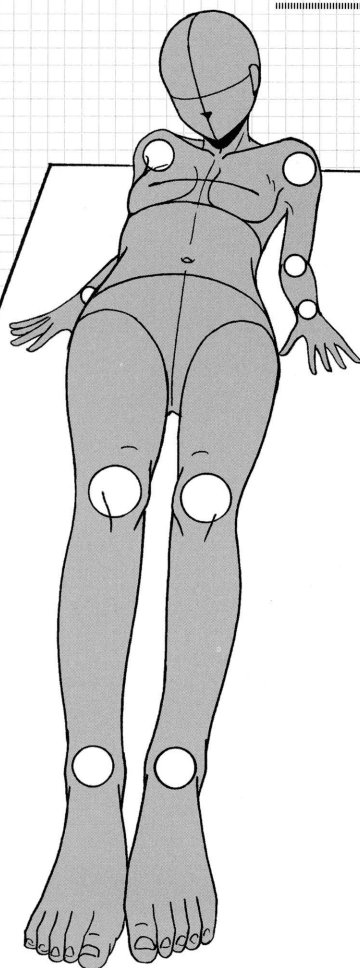
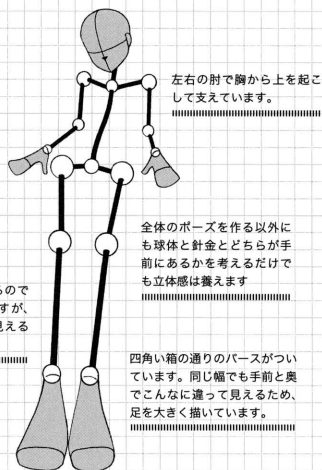
この角度では足首は
見えなくなります。
腕で胸のふくらみは隠れて
しまいます。胸のふくらみ
でおへそのあたりが隠れて
見えません。
このポーズでは肘の部分は力が入って
逆に反っているのではなく、女性っぽ
くするために絞っています。男性なら
外に肘を張りましょう。
POINT
頭が一番手前に出ているポーズ
なので大きく見えます。上半身
だけでも箱のパースが極端につ
いていますね。
For copy

四つんばい 2

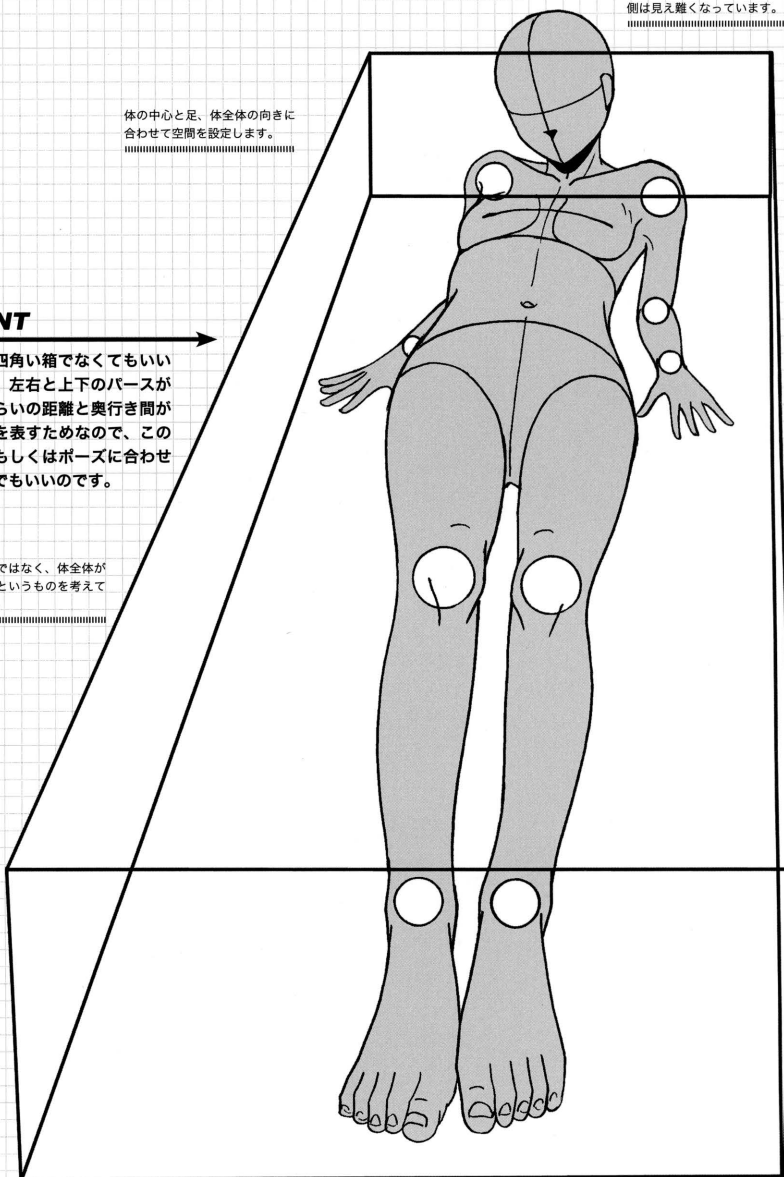
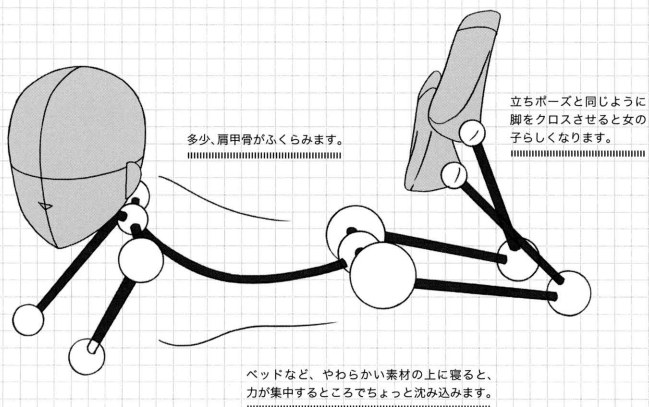
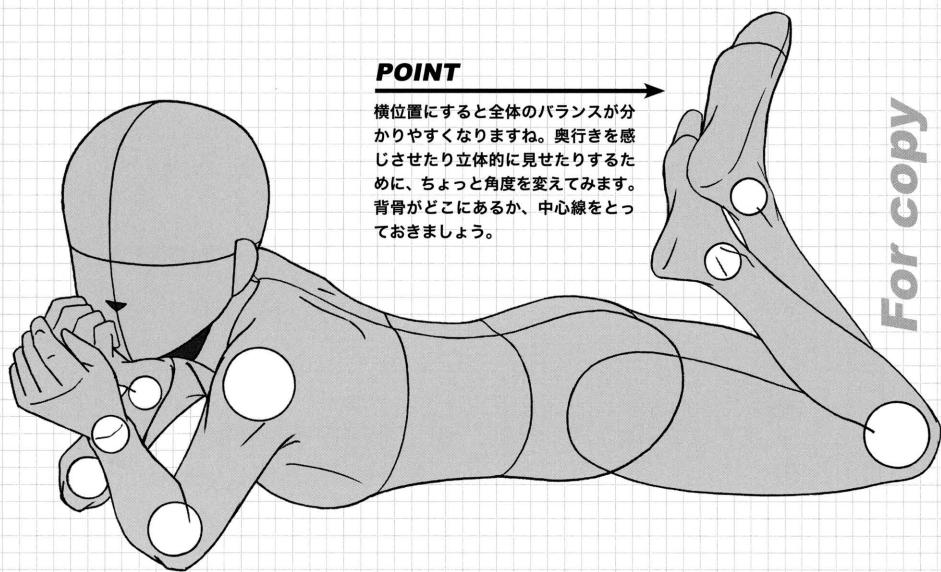
このポーズでも頭と顔が一番手前になっています。奥行きや立体を考えないと難しい角度のポーズです。
この角度では足の甲が見えます。
両手で上半身を支えています。
For copy
ふくらはぎ少し見えます。こういう些細な注意力が上達のために必要です。

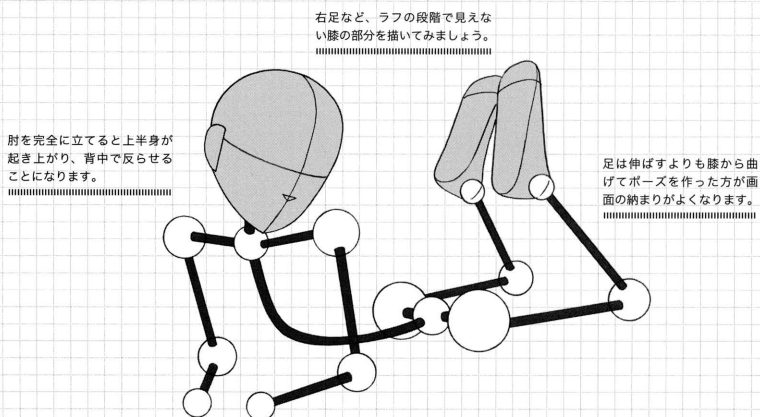
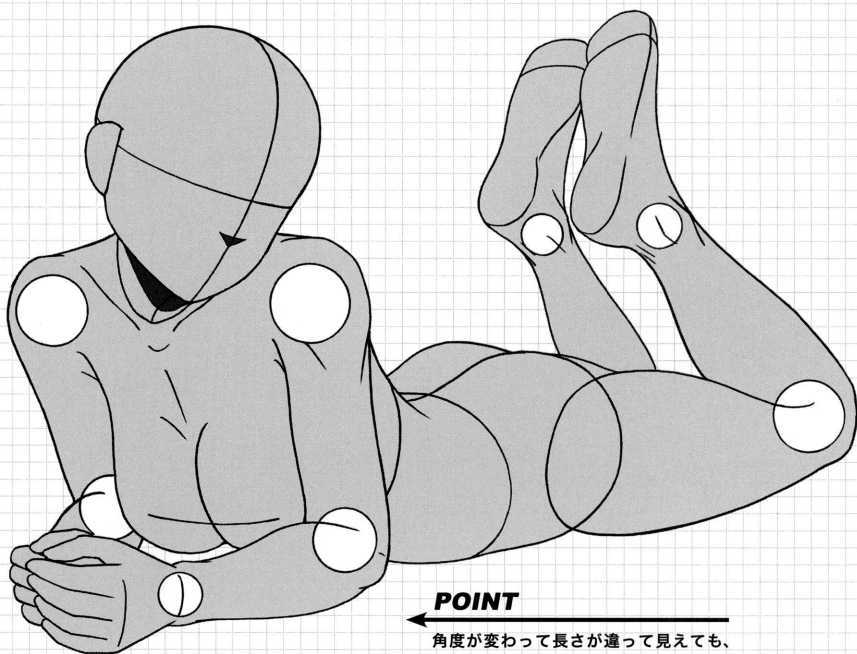
足を崩して座る（誘惑?）

首を傾げて上を向く、下を向いて上目遣いにするなどで、より強調が出てきます。
見えない右手の位置も体に合わせてください。
上半身は左右の手によって支えられています。手が違うポーズになると倒れてしまいます。
右足は曲げているため、足の裏が見えます。
POINT
座るにしても足のポーズによっては印象が変わってきます。作例はちょっと色気を出して誘惑しているという感じになっています。
手に体重が乗っているため、肩が上がっています。
腰の捻り方も色気のポイントです。
足首も重要なポイントです。ここで曲げてしまうと色気がつきません。
太ももが柔らかな曲線になっていないと女性にはなりません。
For copy

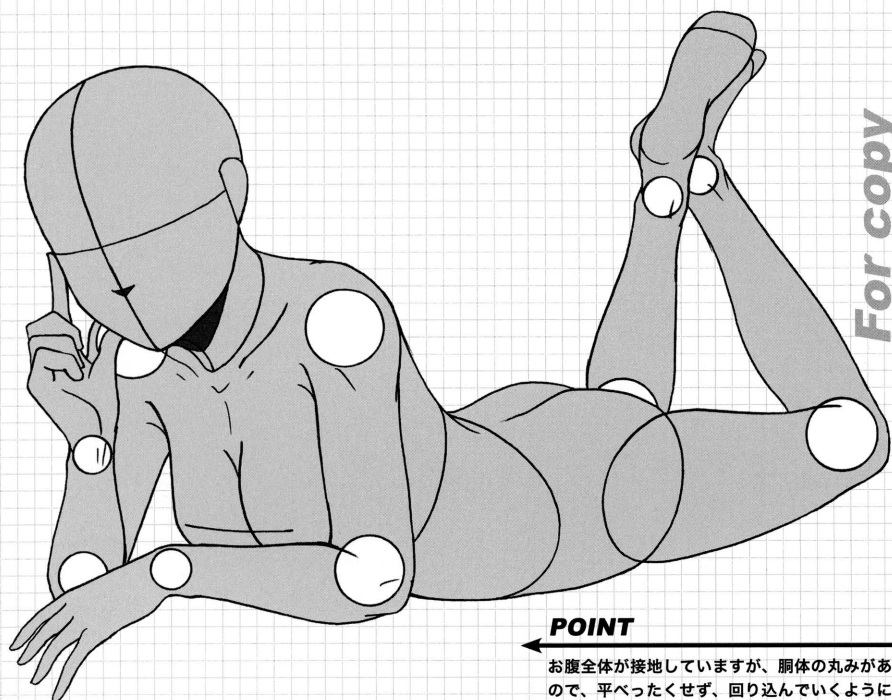
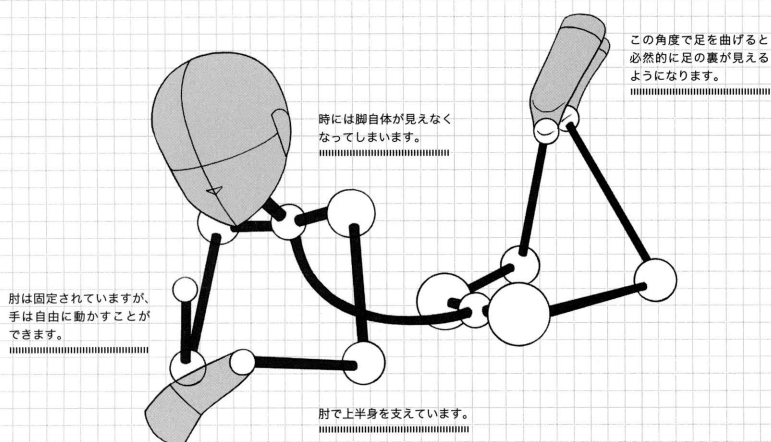
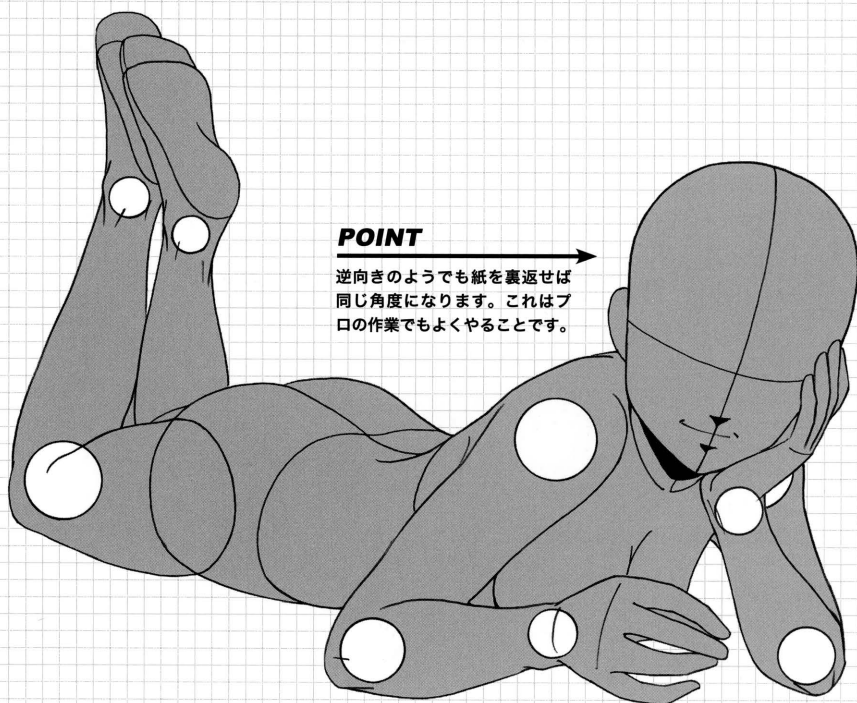
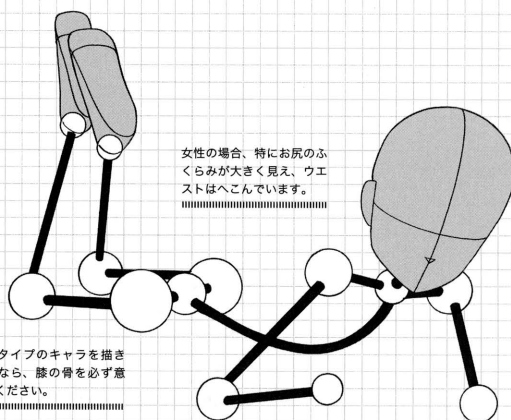
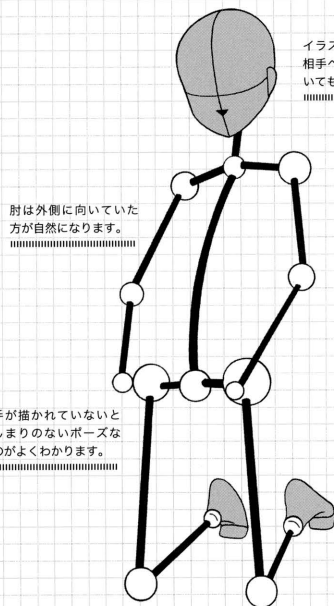
その他の座りポーズ例

寝転び構図

◎寝ているポーズでも極端なパースをとっている場合などはデッサンが崩れやすくなります。この作例のように身長がそのまま奥行きになりそうなパースのポーズでは特に当てはまります。空間として四角い箱を想定した方がデッサンの狂いが少なくなります。逆に言うと四角い箱がちゃんと描けない人は空間もうまくとれないのでデッサンも狂いやすいといえます。
左右の肘で胸から上を起こして支えています。
全体のポーズを作る以外にも球体と針金とどちらが手前にあるかを考えるだけでも立体感は養えます
つま先を伸ばしているのでそのままの足の形ですが、力を抜くと足の裏が見えることになります。
四角い箱の通りのパースがついています。同じ幅でも手前と奥でこんなに違って見えるため、足を大きく描いています。
For copy

寝転び構図

◎正確な四角い箱でなくてもいいのです。左右と上下のパースがどれくらいの距離と奥行き間があるかを表すためなので、この場面、もしくはポーズに合わせるだけでもいいのです。
首より頭は別の箱の想定です。
パースがあるため鎖骨よりも向こう側は見え難くなっています。
体の中心と足、体全体の向きに合わせて空間を設定します。
POINT
正確な四角い箱でなくてもいいのです。左右と上下のパースがどれくらいの距離と奥行き間があるかを表すためなので、この場面、もしくはポーズに合わせるだけでもいいのです。
体の厚みではなく、体全体がある空間というものを考えてください。
For copy

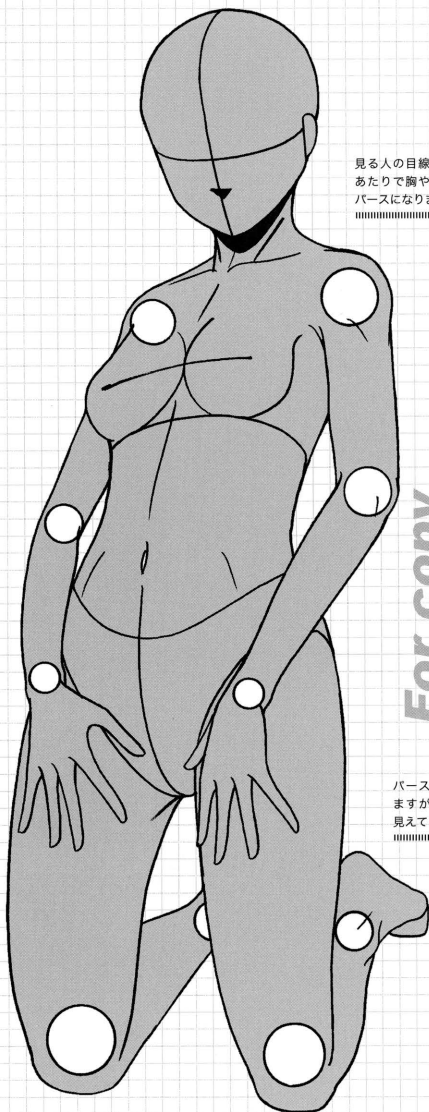
寝転び 1

多少、肩甲骨がふくらみます。
立ちポーズと同じように脚をクロスさせると女の子らしくなります。
ベッドなど、やわらかい素材の上に寝ると、力が集中するところでちょっと沈み込みます。
POINT
横位置にすると全体のバランスが分かりやすくなりますね。奥行きを感じさせたり立体的に見せたりするために、ちょっと角度を変えてみます。背骨がどこにあるか、中心線をとっておきましょう。
For copy

寝転び 2

◎時には描きなれていない角度と組み合わせたポーズにしてください。
苦手でも描かないと上達しません。紙を裏返して描くのも一つの手法です。
右足など、ラフの段階で見えない膝の部分を描いてみましょう。
肘を完全に立てると上半身が起き上がり、背中で反らせることになります。
足は伸ばすよりも膝から曲げてポーズを作った方が画面の納まりがよくなります。
For copy
POINT
角度が変わって長さが違って見えても、筋肉の形は一緒です。どこが一番ふくらんでいるか意識しておきましょう。

寝転び 3

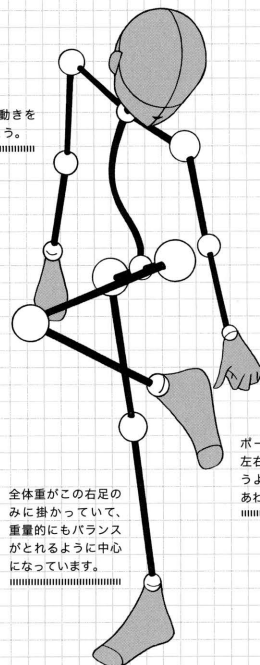
◎横になった(寝た)ポーズは頭身が計り難くなってしまいます。箱で立体を捉えると描きやすくなります。
この角度で足を曲げると必然的に足の裏が見えるようになります。
時には脚自体が見えなくなってしまいます。
肘は固定されていますが、手は自由に動かすことができます。
肘で上半身を支えています。
For copy
POINT
お腹全体が接地していますが、胴体の丸みがあるので、平べったくせず、回り込んでいくようにウエストラインを描きこみます。服の場合はベルトや上着の裾の部分として処理します。

寝転び 4

女性の場合、特にお尻のふくらみが大きく見え、ウエストはへこんでいます。
左手の肘だけで上半身を支えています。顔を全て左手に乗せているため、可能なポーズになっています。
リアルタイプのキャラを描きたいのなら、膝の骨を必ず意識してください。
右手は自由に動かして、ポーズを作ってみましょう。
POINT
逆向きのようでも紙を裏返せば同じ角度になります。これはプロの作業でもよくやることです。
For copy

膝立ち

POINT

日常の生活の中ではあまりするポーズではありません。見てもらう相手がいて成り立つポーズでしょう。
アイドルの写真集やイラスト等で決めポーズとして使います。

意図的な意味のあるポーズ・誘惑

靴を履く・下着を脱ぐ

◎ 靴を履く場面や服の着替えのシーンもアニメやゲームではよく登場してきます。
肘はもっと曲げて動きを作ってもよいでしょう。
このポーズのこの角度だと首は殆ど見えませんが針金では意識しておきましょう。
ウエストのラインの描き込み方で立体的に表現できます。
ポーズが違っても、左右の足の長さがあうようにバランスをあわせてください。
全体重がこの右足のみに掛かっていて、重量的にもバランスがとれるように中心になっています。
腰の捻り具合が女性らしさを表しています。
立つと太ももが細くなりがちなので意識して太くするようにしましょう。
靴や下着が足から外れる位置に手があります。
For copy

意図的な意味のあるポーズ・Gパンを履く

◎ これはそのまま他に流用のしようがないポーズです。Gパンもしくは下着を脱ぐ途中のポーズになっています。

意図的な動きのあるポーズ・ベールを上げる

意図的な動きのあるポーズ・胸を隠す

意図的な動きのあるポーズ・お祈り

意図的な動きのあるポーズ・ボタンをつける

大人しい娘と活発な娘の違い (大人しい)

大人しい娘と活発な娘の違い（活発）

手をあげるポーズ 1

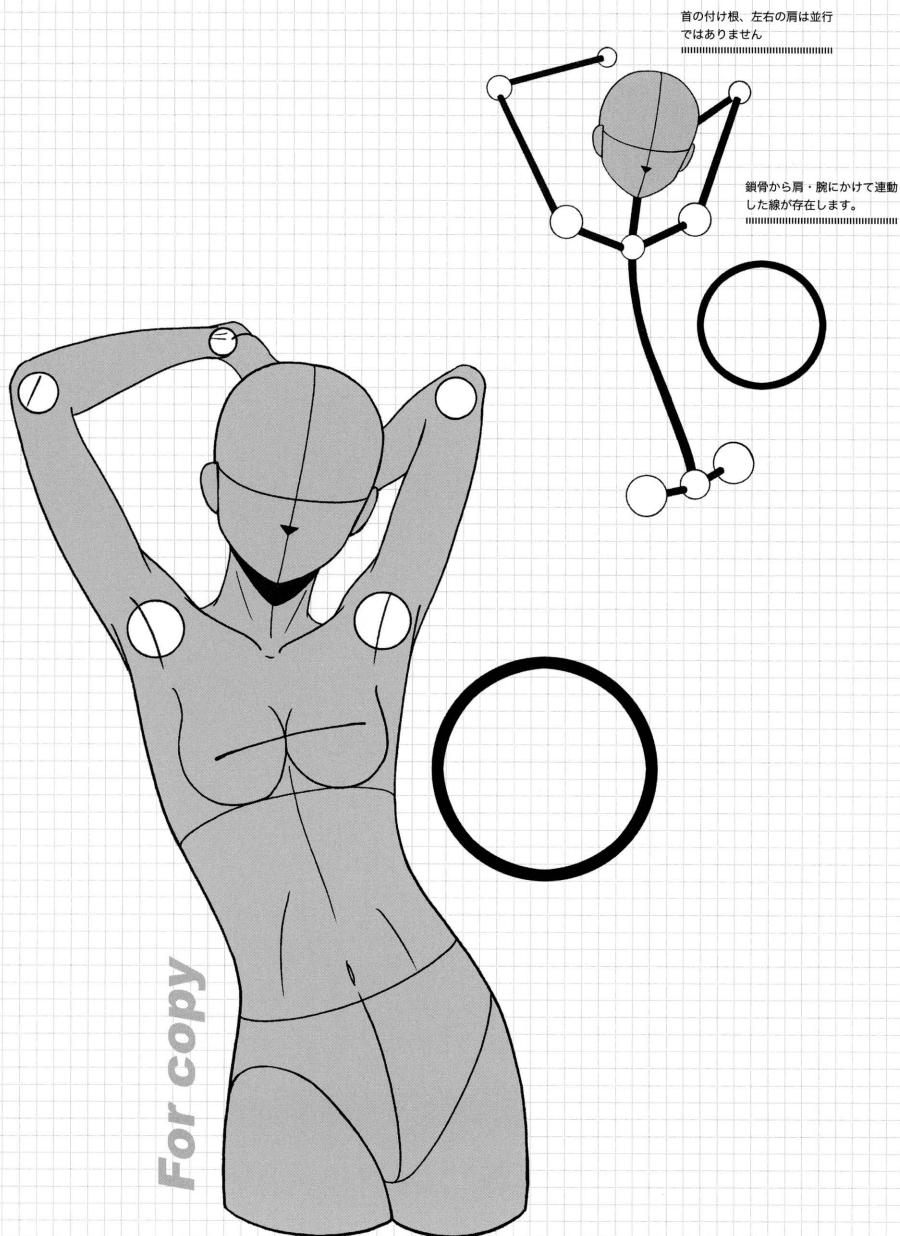
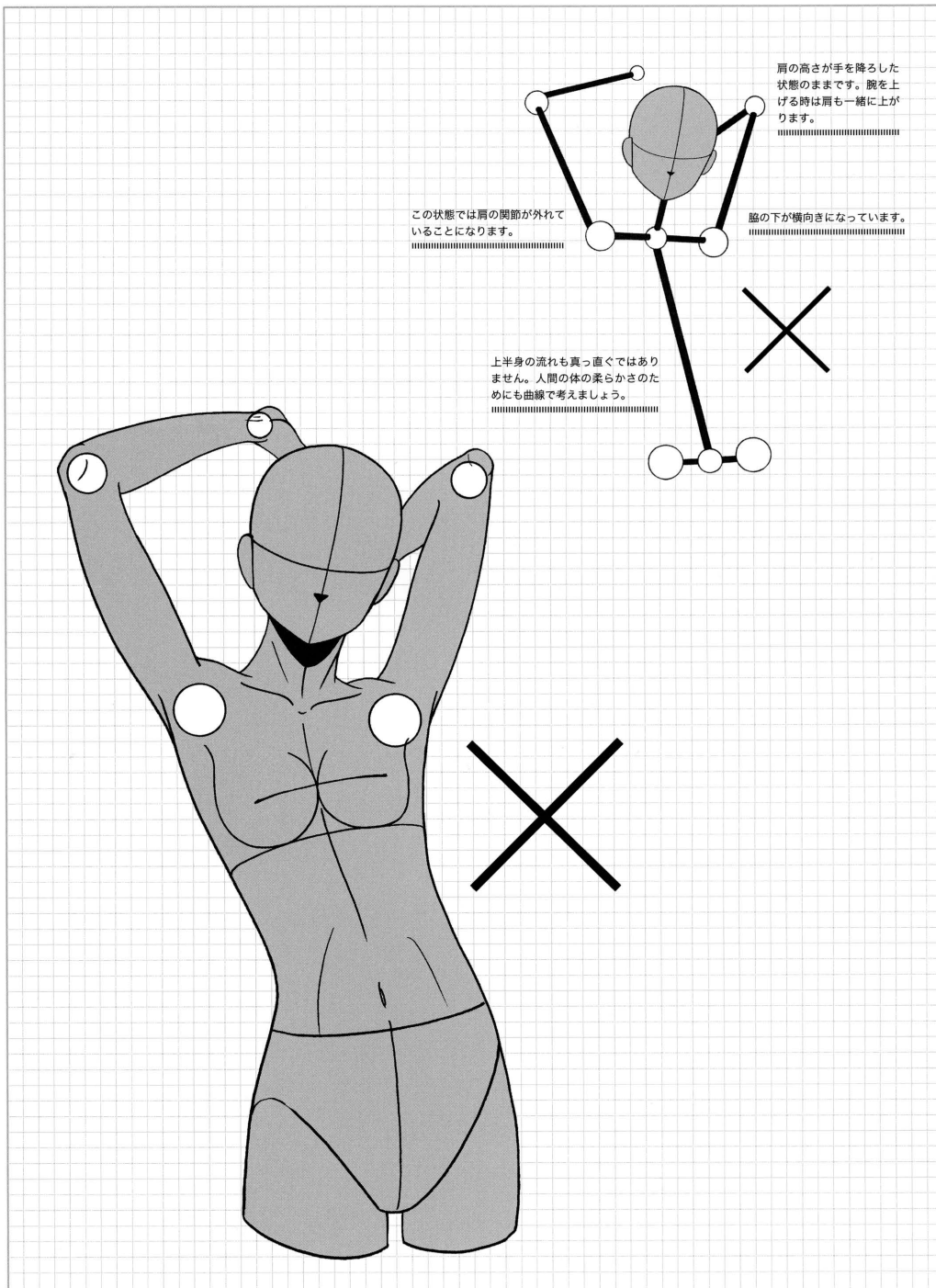
様々なポーズを描けるようになっても、描き方一つで筋肉の形も変わってしまうので注意が必要です。
ここではよくある失敗例を紹介します。

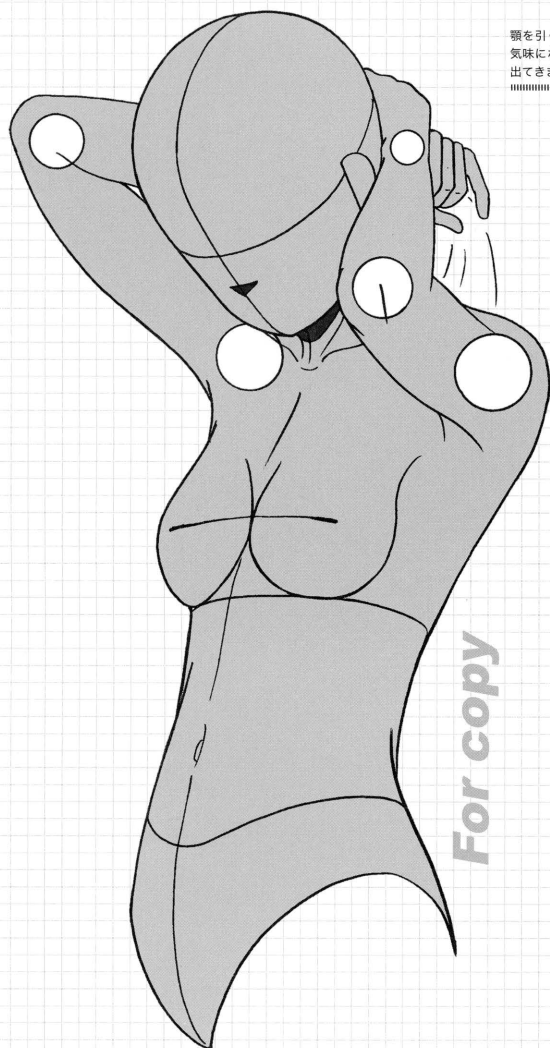
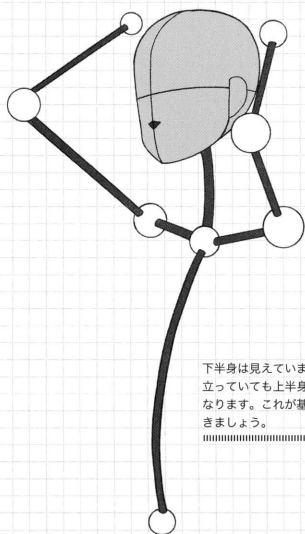
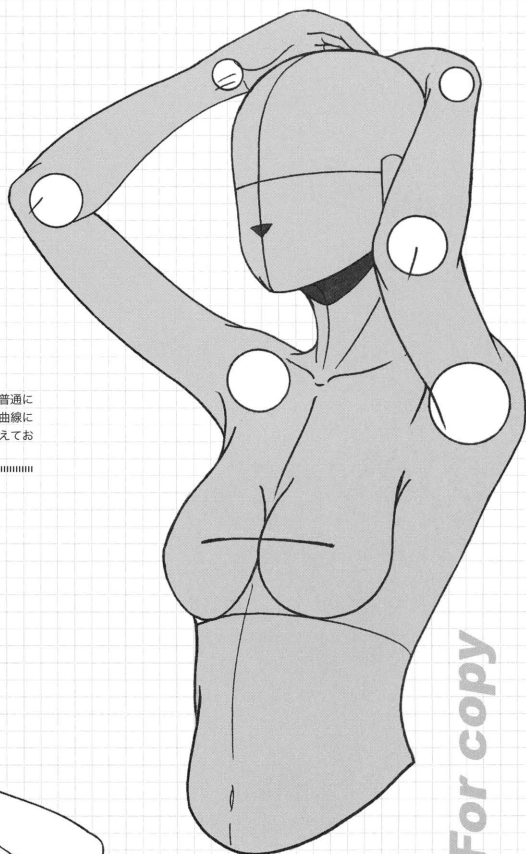
首の付け根、左右の肩は並行ではありません

鎖骨から肩・腕にかけて連動した線が存在します。

For copy

手をあげるポーズ 1

肩の高さが手を降ろした状態のままです。腕を上げる時は肩も一緒に上がります。
この状態では肩の関節が外れていることになります。
脇の下が横向きになっています。
上半身の流れも真っ直ぐではありません。人間の体の柔らかさのためにも曲線で考えましょう。

手をあげるポーズ 2

女の子を描くと髪の毛をしばったり着替えのときなど具体的な動きのシーンが出てきます。角度や動きを加えてみましょう。

手をあげるポーズ 2

下半身は見えていませんが普通に立っていても上半身はこの曲線になります。これが基本と覚えておきましょう。
腕に引っ張られて肩から長いしわがよってしまいます。
セーラー服などの丈の短い上着だとおへそが出てしまいます。
For copy

キャラクターをつくろう!
少女イラスト見本帖
ー制服コレクション編ー

2005年7月25日　初版発行

著者：尾澤　直志

編集：小関　匡

デザイン・装丁：ユルユラグラフィックス　奥山　寿史

印刷：凸版印刷株式会社

発行人：長谷川　新多郎

発行所：株式会社ビー・エヌ・エヌ新社
〒163-1111　東京都新宿区西新宿6-22-1　新宿スクエアタワー11階
FAX:03-3345-1127

ISBN4-86100-309-1